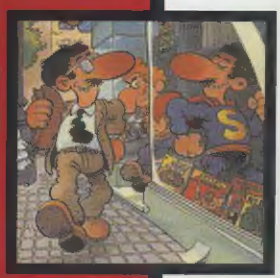
ENERO 2001

TRAMA

Revista mensual de Comic



Revista gratuita

Ø

EL JUEGO DE ROL DE HORROR TRASCENDENTAL Y ACCIÓN FURIOSA
CREADO POR GREG STOLZE & JOHN TYNES

Unknown Armies es ™ y ©2000 Greg Stolze y John Tynes. Todos los derechos reservados.
Utilizado por Trident Inc. d/b/a Atlas Games y Edge Entertainment con permiso.
El símbolo amarillo es © 1986 Kevin A. Ross, utilizado con permiso. La ilustración es de Richard Pace.

DIRECTOR:
Fernando Tarancón
NOTICIAS:
Koldo Azpitarte, Gorka Domínguez y Ricardo López
REDACCIÓN:
Gorka Omaetxebarria, Koldo Azpitarte, Roberto Rabasot, Gorka Domínguez, Félix Pascual, Raúl Sastre y David.
COLABORA:
Chaank
HUMOR: Alex San Vicente y Raquel Alzate
NOTICIAS: Recopiladas de Dreamers.com
Fandom.com
comicbookresources.com
BDParadisio.com
PORTADA:
Dibujo de Terry Moore coloreado por Raquel Alzate
COCEPTO DE MAQUETA:
Oscar Lombana
DISEÑO Y MAQUETACIÓN:
Ana Garrido y Raul Sastre
ISSN: en tramite
EDITA: ASTIBERRI S.L.
astiberri@terra.es
Santutxu 30, 1ºE
48004 Bilbao

Las ilustraciones son marcas registradas y Copyright de sus autores y editores, su uso es meramente informativo.
Las opiniones vertidas en los artículos reflejan sólo la opinión de los articulistas

Editorial

La idea de hacer una revista gratuita no es innovadora, ni siquiera es moderna, lo único que sucede es que hasta ahora no se había intentado en el campo de los tebeos por estos lares.

Trama nace con una clara vocación de utilidad, de herramienta. Queremos conseguir una guía accesible pero rigurosa a este apasionante pero complejo mundo del cómic.

Esperamos realizar una revista sin prejuicios, tratar todos los géneros y formatos, nuestra única limitación será la accesibilidad del material. Intentaremos escribir sólo sobre aquello que se pueda encontrar con facilidad en una librería especializada, nada de obras descatalogadas o tebeos que sólo nosotros tenemos. Por la misma razón no tocaremos obras en otros idiomas, excepto en inglés, ya que, por suerte o por desgracia, una parte significativa de los lectores dominan el idioma. Además el uso generalizado del catálogo Previews facilita mucho el acceso a dichos productos.

Sólo me quedan dos cosas por añadir. Primero, que la revista llevará checklist a partir de su primer número. Segundo, aunque la revista sea mensual entre este número cero y el número uno pasarán dos meses, supongo que entendéis que una revista gratuita, al estar financiada con la publicidad, necesita algo de tiempo para contactar con los posibles anunciantes.

Sed indulgentes, es nuestro número cero.

Ya sabéis, en dos meses estaremos con vosotros.

Sumario

4 Entrevista Terry Moore
9 Noticias
17 Grant Morrison
23 Superlópez
29 Black Jack
32 Sandman
34 Previews
38 Reseñas
45 Batmestizaje
46 A vuelapluma
48 Pop Culture

¿UNA TIRA PARA LA REVISTA? ¿YO?
PUEDES HACER LO QUE QUIERAS PERO ESO SÍ, DEBE ESTAR A LA ALTURA...
A LO "CALVIN & HOBBES"
MASTER
UNA TIRA CÓMICA... ¡JA! ¡TIEMBLA "DON CELES"!
¡CHICAS! ¡DEJAD SOLO AL MAESTRO!... ¡ME DE CREAR! GU!
COMO DESEES, OH LUZ DE NUESTROS DÍAS!
LIBERTAD CREATIVA TOTAL!
AL FINAL HE OPTADO POR SEGUIR UNA LÍNEA MINIMALISTA UN TANTO NAÏF... PARA ASÍ REFORZAR EL GAG... COMPRENDO QUE EL CONCEPTO PUEDA RESULTAROS NOVEDOSO
KLEIN y JODS
PERO... ¿UN TIGRE? ¿QUÉ ES ESTO?
LA HISTORIA DE UNA MASCOTA Y SU DUEÑO IMAGINARIO... Y ES UN LEOPARDO

Terry moore

Entrevista por Koldo Azpitarte

Terry Moore es el guionista y dibujante del cómic book **"Strangers in Paradise"**, que en sus 7 años de vida ha superado los 50 números publicados. La serie esta protagonizada por una morena gordita *(Francine)* y una rubia preciosa *(Katchoo)* a las que pronto se une un joven *(David)* que formará el último vértice de un curioso triángulo. Excelente ejemplo de cómo una honrada apuesta por la autoedición puede llegar a un público amplio y heterogéneo, en España es editada por **Dude**.

LA AUTOEDICIÓN, EL MERCADO Y LA INDUSTRIA.

K: ¿Podrías contarnos las ventajas e inconvenientes de la autoedición tras tu experiencia en estos años?
TM: ¡La mayor ventaja de la autoedición es que nadie puede despedirte! El mayor inconveniente es que puede que mucha gente nunca oiga hablar de tu trabajo debido a la falta de una gran compañía que te apoye publicitariamente.

K: Estamos en medio de una de las mayores crisis de mercado que se recuerdan. Se dice que la crisis afecta en mayor medida a las grandes compañías que a las pequeñas. ¿Es verdad?
TM: Sí, es verdad. La crisis es en los cómics *mainstream* (es decir comerciales, los de superhéroes). Son las grandes compañías las que tienen problemas para conseguir lectores. Desgraciadamente, toda la industria del cómic book esta basada en el poder de las grandes compañías y el problema nos afecta a todos. Mi número de lectores se ha mantenido durante toda la crisis, pero he perdido la mitad de mis distribuidores y tiendas en los últimos años. Si he mantenido los lectores es gracias a nuevas maneras de vender los cómics, como puede ser vía internet. Es más fácil para las pequeñas el maniobrar en tiempos difíciles

K: Por lo que nos cuentas, las ventas no han disminuido lo suficiente como para poner en peligro la serie y esta se mantiene con una salud envidiable. ¿Cuánto contribuye a esa bonanza económica la venta de derechos al extranjero? ¿Y la venta de los *Trade Paperbacks* (tomos recopilatorios, TP a partir de ahora)?
TM: Las ventas al extranjero son un bonito complemento al negocio. El dinero no es nunca tanto como en los U.S.A., pero para mí es muy importante que *Strangers In Paradise* (**SIP** abreviando) se lea en tantos países e idiomas como sea posible. Las ventas de los TPs son fantásticas. Son una gran parte de nuestro negocio. Sabía que la autoedición me permitiría tener los TP en stock todo el tiempo y ese ha sido uno de los factores decisivos a la hora de hacer a SIP accesible a nuevos lectores.

K: Hace algunos años dejaste la autoedición

para pasar a ser editado en **Image**, más exactamente en **Wildstorm** y en concreto en su sello **Homage**, que respetaba los derechos de autor. ¿Qué te llevo a dar este paso y por qué volviste a la autoedición?
TM: Quise probar a que fuera otro el que se preocupara del negocio y Wildstorm era, es una gran compañía... pero SIP funciona mejor para mí como un cómic autoeditado. Puede que eso me quite de hacer otras cosas pero soy feliz así.

K: La autoedición implica libertad creativa. ¿Te consideras realmente libre para contar cualquier historia o practicas algún tipo de autocensura para evitar problemas legales, como podría ser el mostrar sexo explícito?
TM: Me autocensuro para hacer la historia accesible a una audiencia tan amplia como sea posible. Las escenas de sexo explícito hundirían las ventas de la serie. Asi de simple.

K: Tu nombre ha figurado en el listado de autores que nunca habían colaborado hasta ahora con **Marvel** y que ahora lo van a hacer de la mano de **Brian Michael Bendis** en su futura serie provisionalmente llamada **Ultimate Marvel**. ¿Puedes confirmar tu participación en este proyecto?
TM: Confirmado. Dibujare a Spiderman y la Viuda Negra.

K: ¿Afectará esta colaboración de algún modo al ritmo de publicación de SIP?
TM: No, mi calendario de trabajo me permite compaginar ambos. Es más, tengo algunas cosas más con **Dark Horse** y otra con **DC**.

K: ¿Puedes contarnos algo sobre estos proyectos?
TM: Para DC estoy diseñando ahora unos personajes pero es un proyecto absolutamente secreto y no te puedo contar más. Para Dark Horse estoy dibujando portadas y un one shot titulado ***Willow and Tara*** que está escrito por **Christopher Golden** y **Amber Bensen** (la chica que hacia de Tara en la peli) y que saldrá para el verano. De todos modos tengo planeado sacar 9 números nuevos de la serie regular de SIP y 3 volúmenes recopilatorios en el 2001, así que la continuidad de la serie no está en peligro.

K: ¿Querías realmente trabajar con los personajes de **Marvel** o ha sido meramente una decisión económica?
TM: ¡No, realmente quería trabajar con ellos!

K: Es una de tus escasísimos trabajos para el mercado mainstream más allá de alguna ilustración ocasional... ¿no?
TM: Sí, algo así. He escrito una historia para **Gen 13**, una nueva historia para **Star Wars**, pero nunca había trabajado para **Marvel** o **DC**.

K: En todo caso, el hecho de participar en un proyecto tan comercial te vendrá bien para promocionar **SIP** y darte a conocer ante un publico diferente...
TM: ¡Eso espero!

K: Hablando de productos comerciales. ¿Sueles leer cómics de superhéroes?¿Cuál es tu opinión sobre el género?
TM: Me gusta el género. Cuando lees cosas como el ***Impulse*** de **Mark Waid**, el ***Marvels*** de **Kurt Busiek**, el ***Batman*** de **Frank Miller**, te queda claro lo divertido y emocionante que puede llegar a ser el género.
He leído cómics desde niño. Tenía mis propios héroes. Cuando comencé SIP mi idea original era que quizá la serie me podría meter en el mundillo del cómic y así conseguir trabajo para DC o Marvel. No esperaba esta carrera por la vía de la autoedición. Ha sido una auténtica sorpresa, pero todo ha sido maravilloso y hoy puedo hacer tanto mis propios cómics como los mainstream.

K: Los Superhéroes han condicionado excesivamente la forma de entender los cómics en los USA. ¿No crees que esa es una de las causas de la actual crisis del mercado?
TM: El problema de los cómics mainstream es la gestión.
Lo que ha pasado es que los hombres de negocios que dirigen las grandes compañías quieren tener garantías de que el producto va a vender y para ello dicen al autor: *"haz una historia nueva que sea como la anterior, que tan bien vendió..."*, con lo que vuelven a hacer una y otra vez la misma historia y eso aburre a cualquiera.
Cuando tienes personajes antiguos, puedes examinar su historia y ver que esta es cíclica, que se repite cada varios años. Debido

a que los cómics mainstream se venden sobre todo entre los adolescentes y estos dejan el medio cuando dejan el instituto, lo que hacen es conseguir un lector durante unos años y ya está. Luego llega un nuevo adolescente y le vuelves a contar la misma historia con unos pocos cambios. Este ciclo solía durar unos 5 años, pero cuando las grandes compañías comenzaron a sacar 3 y 4 cómics sobre cada personaje o grupo, el ciclo comenzó a ir cada vez más rápido hasta el punto de que a mediados de los 90 el ciclo se repetía cada 18 meses.
Por primera vez en la historia, quemaban al lector habitual, al adolescente, antes de que llegara su reemplazo natural. Así es como se dañó la base del negocio. En ese momento, las tiendas se encontraron con el problema de que esos lectores quemados buscaban algo distinto y no tenían qué ofrecerles. Las tiendas y las compañías trataron de arreglar el problema poniendo a la venta más cómics mainstream, lo cual era precisamente la raíz del problema.
Conseguí muchos lectores nuevos durante ese periodo, lectores errantes que buscaban fuera de lo que debían ser sus lecturas naturales eso nuevo que les dejara satisfechos.
El problema es este. El cómo arreglarlo es otra cosa...

K: Además de cómics de superhéroes, ¿lees otro tipo de cómics? ¿Lees cómics europeos o de otros lugares del mundo?
TM: Sólo hablo inglés, así que estoy limitado por ello en mis lecturas. Sí que admiro el arte, no importa de donde venga. No sigo ninguna serie de cómic fielmente, aunque sí que tiendo a seguir la obra de los autores que me gustan allá a donde van. Admiro realmente a **Mark Waid**, **Alex Ross**, **Adam Kubert**, **Chris Bachallo**, **Alan Moore** o **Jeff Smith** tan solo por nombrar a unos pocos. Admiro la obra de **Moebius**, **Ian Gibson**, **Altuna**, **Julliard** o **Giardino**.

K: ¿Cuáles serían tus mayores influencias fuera del mundo del cómic?
TM: Muchas, los impresionistas, el *art deco* y el *art nouveau*, los escritores de SF de los 60 con sus ingeniosas ideas, los viejos filmes, la siempre cambiante cultura juvenil y la literatura clásica.

STRANGERS IN PARADISE, UNA OBRA DE AUTOR

K: Siempre me he preguntado si tus personajes estaban basados en personas reales, ya que resultan sólidos y tridimensionales desde sus primeras apariciones, cosa poco frecuente.
TM: No, son sólo producto de mi imaginación: si no hiciera cómics probablemente necesitaría psicoterapia...

K: Siendo un artista heterosexual y hombre, ¿cómo has conseguido crear una pareja de personajes homo o bisexuales tan creibles? Tal vez haya habido alguna ayuda femenina en tu entorno...
TM: No podría haber escrito esto cuando era mas joven, pero cuando llegue a la convicción de que todos somos iguales por dentro, hombres o mujeres, americanos o españoles, jóvenes o maduros... Eso es lo que me interesa. De todos modos no me resulta difícil escribir SIP porque he estado toda mi vida rodeado de mujeres y he prestado atención a lo que decían. Ya sabes el dicho: *"no tienes que ser una rosa para escribir sobre una rosa"*.

K: Hay lectoras que insisten en que has de tener una mujer que te aconseje a tu lado...
TM: ¡Qué no! Hay más mujeres que hom-

bres en el mundo, estoy rodeado de ellas y sólo hay que saber observar...

K: Cuando comenzaste SIP, la primera serie tenia un tono de comedia optimista. Luego, en el segundo volumen, la historia se volvió más oscura. ¿Por qué elegiste esa dirección? Aún hoy en día, los personajes aceptan fácilmente un tratamiento de comedia loca y la verdad es que me encanta cuando te descuelgas con una de esas historias. Me imagino que es más difícil construir personajes tridimensionales con argumentos de comedia, pero ¿tú qué prefieres, drama o comedia?...Y el público ¿qué prefiere?
TM: La comedia no gusta a todo el mundo. Mucha gente a la que no le iba el trabajo inicial comenzó a leer la historia cuando esta tomo un camino dramático. Ahora trato de equilibrar los elementos de comedia y drama, pero a veces uno es mayor que el otro.
Creo que el desarrollo de los personajes se puede hacer con ambos géneros. Simplemente es cuestión de usar el tono apropiado para cada escena.

K: Cuando se habla de SIP se suele hablar sobre todo de *Francine* y *Katchoo*, tendiéndose a olvidar a *David*, que creo que es el personaje clave de la serie, ya que todas las líneas argumentales comienzan o pasan a través suyo, ¿no te parece? En todo caso, ¿era algo planeado desde el principio de la serie o una evolución natural de los acontecimientos que iban surgiendo?
TM: *David* es importante porque es el tercer punto argumental en un problema geométrico. Él es el punto C, frente a los puntos A y B que serían las chicas. Él es quien hace un triángulo, una figura geométrica en vez de la línea que saldría como resultado de unir dos puntos tan solo. Él es el agitador de la mezcla, el que la cohesiona. Sin él, las decisiones serian mucho más simples y muchas cosas no habrían ocurrido

K: Hablemos ahora un poco del futuro de la serie. El número 14 del segundo volumen de la serie americana no ha sido reeditado en los tps. ¿A qué se debe?
TM: Es un one shot llamado *"Molly and Poo"*. Se trata de una colección de cartas entre dos personajes Victorianos de ficción que originariamente fueron publicadas previamente en varios números del volumen 2. Sólo hicimos una tirada de este número, por lo que en la actualidad esta completamente agotado.

K: En el TP número 7 , es decir, en el número 17 del volumen 3, das un gran giro argumental a la serie al presentarnos a *Francine* y a *Katchoo* 10 años después de los acontecimientos del volumen anterior. *Francine* tiene un hijo y han perdido el contacto una con otra. ¿Estabas cansado de contar sus vidas a esa edad y querías acercarlas un poco a una perspectiva más madura? ¿Tiene algo que ver con tu propia experiencia vital?
TM: Quería romper algunas reglas de escritor. Decidí contaros algo de la historia futura para eliminar algunas preguntas y centrarme en cosas distintas a si *Francine* o *Katchoo* morían o no. Mis lectores estaban en una montaña rusa emocional y quería calmarlos un poco para que no dijeran: *"esto es demasiado para mí, dejo la serie"*. Para ello dije vale, venga, estamos 10 años

después. Hasta aquí hemos llegado. Aquí está el futuro. Concentrémonos en cómo hemos llegado hasta aquí.

K: En la serie americana ha habido algún giro argumental arriesgado, poniendo a personajes pretendidamente realistas en situaciones francamente excepcionales. ¿No temías que tus personajes perdiesen credibilidad?

TM: El trabajo de un escritor no es repetir la realidad común sino pintar un gran cuadro con la paleta de colores a la que nos podemos ceñir. Lo primero que te enseñan en los cursos de escritura es a dar a tus personajes problemas grandes, ya que el cómo se desenvuelven con ellos es lo que va a interesar al lector. Si sales a ahí fuera y compruebas el día a día de la gente te vas a encontrar con un buen montón de problemas. Puede que mis personajes tengan algún problema más que la media pero eso es más interesante que la vida rutinaria.

K: Te encanta poner poemas y letras de canciones que te gustan y consideras apropiadas para la historia que estás contando. ¿Crees que los cómics están necesitados de esa ayuda para ser más poéticos o es una manera de aunar tus diferentes gustos e intereses?

TM: Estoy juntando todo lo que me interesa en un solo trabajo, sí, pero también es verdad que me gustaría que la industria del cómic tuviera más escritores con formación literaria.

K: Has publicado piezas de texto con ilustraciones intercaladas en el cómic, contando parte de la historia. ¿Es para probar que tu historia funcionaría como una novela también? ¿No crees que esta mezcla perjudica al menos apreciado de los medios (el cómic) y que puede ser interpretado como una simple debilidad del medio para alcanzar determinados objetivos narrativos?

TM: Es una manera de verlo. Yo me lo planteo desde el punto de vista de que la historia es más importante que el medio que usas. No es cómo lo haces sino lo que quieres transmitir. En uno de los últimos números de SIP primero dibujo una escena y luego hace la misma escena en prosa. Lo importante es que la información que el lector recibe de cada medio es diferente y acaba sabiendo mucho mas que si sólo hubiera leído una de las dos versiones. Hay diferencias claras entre comunicarse mediante prosa, teatro, cine o cómics. No veo problema en las combinaciones. Dejo las aproximaciones puristas para otros.

K: Has declarado que sabes cómo va a terminar la serie, ¿puedes decirnos cómo y cúando ocurrirá ese final?

TM: No, no puedo. Supe cómo iba a ser el final hace un tiempo y trabajo en esa dirección, pero no te puedo decir cuándo ocurrirá. Tan solo te diré que aún me quedan muchas historias que contar.

K: Hace unos meses estuviste en *Avilés*, ¿lo pasaste bien?, ¿Volverás a *España*?

TM: ¡Sí, mucho! La gente en *Avilés* es la más amistosa y cordial que nunca he conocido. Un bonito pueblo y una gran gente... y sí, volveré a *España*.

K: ¿Qué opinas sobre la edición española de SIP?

TM: Los cómics de **Dude** son geniales. Los mejores. Estoy orgulloso de lo que han hecho con SIP aquí en *España*.

K: Bueno, sabemos que estas muy ocupado y no queremos robarte mas tiempo de necesario. Ha sido un placer conversar con alguien tan amable como tu. Muchas gracias Terry.

TM: De nada: *"Adiós"* (en castellano en el original)

noticias

La Inocentada del Milenio: La popular página-portal sobre cómics **Dreamers** (www.dreamers.com) provocó un considerable revuelo el 28 de Diciembre al colocar en su parrilla de noticias un artículo en el que aseguraban que iba a haber una edición europea del material de *Awesome*, propiedad de **Rob Liefeld**, a manos de **Dude** junto a **Marvel** Italia y Alemania. La broma bien urdida y redactada de modo plausible, fue recogida por un corresponsal de la página de noticias de **Comicon** (www.comiccon.com) y de allí paso a **Fandom**. No tardaron en salir a la palestra **Liefeld** para asegurar que **Dude** no podía negociar los derechos europeos con nadie y **Quesada** para puntualizar que **Marvel** Italia y Alemania no tienen nada que ver con ellos.Todo quedó finalmente aclarado al explicarles el significado del Día de los Inocentes.
En el fondo todo esto ha servido para dos cosas positivas: 1-Ver que en la red no hay fronteras y **Dreamers** es mundialmente conocida. 2-Dar una lección a todos esos traficantes de rumores sin confirmar.

NOTICIAS ESPAÑA

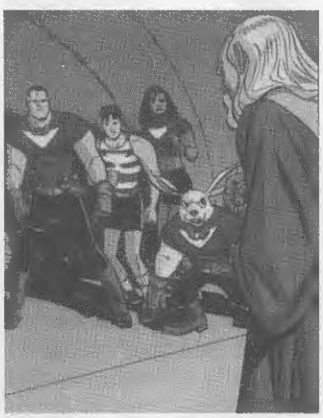
PLANETA

Fanhunter ha vuelto a Planeta, cosa que muchos sabíais, lo que no tantos sabrán es cambia de título a **Fanhunter Saga** y que abandona la distribución exclusiva en librerías especializadas.

Por una parte, varias series entran en un forzado paréntesis por falta de material: **Tom Strong**, **Promethea**, **Planetary**, **Daredevil** y **Astro City**... la lista es larga y aumentará...

Clásicos Marvel en Blanco y negro publicará las aventuras de **Killraven** en Amazing Adventures. Un **P. C. Russell** primerizo acompañado de otros genios como **Neal Adams**.

Daredevil está de moda y se reeditará la excelente etapa de **John Romita JR** y **Ann Nocenti** en el mismo formato que **Alpha Flight**, que ha debido vender bien, ya que repite pareja de tomos...



Obras Maestras reedita la miniserie de **Kitty Pryde** y **Lobezno**...que no está mal pero no es una obra maestra...

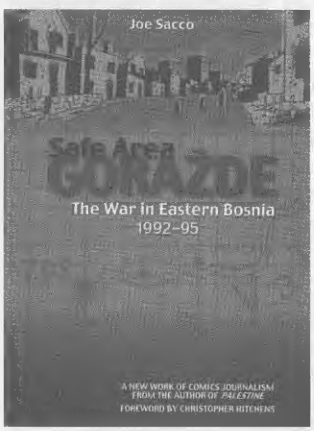
La serie limitada de los orígenes de la Patrulla X, **Hijos del Atomo**, verá la luz para el Salón, pese al baile de dibujantes merece la pena.

Ya para finales de este año, así que todavía un poco en el aire, está planificado un tomo titulado **El arte de John Buscema** y la esperada reedición de **Elektra: Asesina**.
La linea **Excelsior** sigue viento en popa y en febrero comienza la miniserie de **Nova** en **Biblioteca Marvel**, a la que seguirán en Mayo las series de **Thor** y **Daredevil**, que vienen a sustituir a las actuales series. Ya para el último trimestre llegaría una pequeña joya , la B.M. de **los Eternos**, **Kirby** amigos, Kirby.

Selecciones Marvel pasa a mensual y ofrece una de cal y otra de arena, alternando **Marvel two in one** y **Marvel team up** con cosas mas interesantes como **El pato Howard** o **Los Inhumanos**.

De lo demás, todo lo que no se publique en serie regular pasa a tomos, al igual que las miniseries, que serán editadas preferentemente asi.
En cuanto a manga el bombazo será la publicación a partir de ayo de los tomos de **Nausicaa**, la magistral serie de **Hayao Miyazaki**.

Confirmado, para el salón del cómic (3 al 6 de Mayo) tendremos dos nuevos libros muy interesantes. El primero será **Maus** de **Art Spielgman**, se recopilará en un solo tomo las dos partes de que consta la obra, recordemos que la segunda permanecía inédita en España.
El segundo cómic es **Gorazde, zona segura** de **Joe Sacco**, famoso sobre todo por sus reportajes sobre Palestina. En este caso nos ofrece su visión del conflicto yugoslavo, un libro impresionante, pero muy fuerte.



NORMA

Aunque no es muy proclive a los grandes avances, Norma lanzará en breve la revista **Dibucomics**, hija del éxito de la revista **Dibus** y gran "esperanza blanca" de la recuperación del cómic infantil en España.

Parece que tras el viaje a la Feria de Frankfurt y las posteriores negociaciones, la publicación de cómics de D.C. esta cada vez mas cerca... crucemos los dedos.

En lo que respecta a los cómics Europeos, más **Marini**, que vende bien, más **Mazmorra** y más libros de ilustración, como el próximo dedicado a **Kaluta**.

Norma sigue apostando por ofrecer álbumes de gran calidad y habrá más Metabarones, más Incal (su secuela), siempre con prudencia pero tratando de satisfacer las demandas de este público.

Parece que el éxito de **Watchmen**, que ya va por su segunda edición, garantiza la aparición de otros clásicos de D.C. de los ochenta como **V de vendetta**, el **Dark Knight** y quizá más **Swamp Thing**.

En la colección **Vértigo**, se seguirá seleccionando lo más popular e interesante de lo publicado en los U.S.A., apareciendo nuevas series como **Deadenders** y siguiendo los ya clásicos **Predicador** o **Hellblazer**.

GLENAT

Según adelantó **Dani Barbero**, se continuará reeditando la obra de **Carlos Giménez**, cuyo tercer álbum de **Paracuellos** va por la tercera edición y es un éxito absoluto de ventas. Próximamente veremos **Barrio**, un nuevo álbum llamado **Cuentos del 2 mil y pico**, quizás **Paracuellos 4** y otras obras hasta un total de media docena. Veremos en que queda la cosa.

Otras obras proyectadas son el Integral **Makoki** y Los Integral **el Jueves** en coedición con estos y que recuperará una selección del inmenso fondo editorial de la revista.

También tienen proyectada la edición del álbum infantil **La Bruja Matilde** de **Albert Monteys** y que hasta ahora solo estaba editado en catalán.

Se reedita **Cuentos de la Taberna Galactica** de Beá en busca de otro éxito-recuperación de un genio olvidado.

Dentro del manga se exprime un poco más el éxito de **Sailor Moon** con la edición de sus 5 art books en una coedición internacional.

LA FACTORÍA

Continuando con su política de autores independientes norteamericanos, nos ofrecerán en breve (si no están ya en las librerías) el tercer número de **Jinx** y los primeros de **Akiko** (de **Mark Crilley**) y **Una tierra lejana** (de **Colleen Doran**), ambos de fantasía, aunque muy distintos entre sí.

17x24

Nueva editorial de cómics, responsable de una modesta revista que ha reunido a un amplio y heterogéneo elenco de colaboradores. La revista nace con periodicidad trimestral y vocación de mensual y su titulo (**Creativa**) es su aspiración.

SULACO

El Torres recoge lo más interesante de su etapa en **Megamultimedia** y lo trae a esta nueva editorial. Continuando un poco con la calidad y los criterios estéticos y comerciales de su antigua casa, presentan algún proyecto realmente interesante como la adaptación de canciones de **Alan Moore**, con su aprobación ¡e incluso colaboración!

NOTICIAS USA

MARVEL

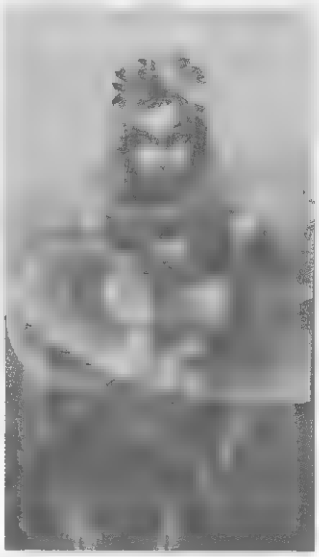
En Febrero comienza una nueva serie de la línea Ultimate, titulada (no es que se hayan herniado) **Ultimate Marvel: Spiderman and...** y esa es la gracia, que cada numero tendrá la versión Ultimate de un héroe Marvel. Los guiones corren a cargo de **Brian Michael Bendis** y los dibujos seran de: **Matt Wagner** (Lobezno), **Phil Hester** (Hulk), **Mike Alred** (Iron Man), **Sam Kieth** (Daredevil), **Terry Moore** (Viuda Negra), **Sienkiewicz** (el Castigador), **P. C. Russell** (Dr. Extraño), **John Totleben** (el Hombre Cosa), **Andy Kubert** (Nick Furia), **Dave Gibbons** (los 4 Fantásticos), **Mack y Mays** (Shang-Chi), **M. Avon Oeming** (Capitán América). Todo un plantel de superestrellas que eligieron a su personaje favorito, excepto el bueno de **Bill** que accedió a cargar con **Frank Castle**.

El segundo número de la colección mencionada ha sido objeto de cachondeos varios, en ella aparecen Hulk y Spiderman en una posición que podría llevar a malentendidos. El propio **Phil Hester** fue consciente del hecho a la hora de diseñar la portada, pero según declaraciones suyas *"Es lo que Joe (Quesada) y Bill (Jemas) querían"*. En fin.

Y continuamos con la línea ultimate. Se confirma que hay un cuarto título en preparación con guiones de **Mark Millar**.

El rumor de que aparecería un Capitán América negro se quedó en eso, un rumor.

Lo que sí que parece que va a ocurrir en Ultimate X-Men es lo que algunos deseaban desde hace mucho: un rollete en condiciones entre Lobezno y Jean Grey. También **Mark Millar**, el guionista, ha confirmado que veremos la muerte de uno de los miembros principales en los primeros números de la serie, además de la inclusión de dos mutantes más del universo Marvel tradicional, para lo que ha solicitado vía internet la opinión de los aficionados.



Parece que la miniserie proyectada de Picara será una especie de test que dará paso a una serie regular. Los guiones correrán a cargo de **Fiona Avery**, que llega al mundo del cómic recomendada por **Straczynski**.

Abril será el mes de la araña en los U.S.A. gracias a la llegada de **J. Michael Straczynski** a **Amazing Spiderman** y al debut de una nueva serie que se centrará en el glorioso elenco de secundarios de Spiderman y que, al estilo de las leyendas de Batman, tendrá equipos creativos rotatorios de lujo. Para empezar, **Garth Ennis** al guión, **John McRea** a los lápices y **Glen Fabry** en las portadas.

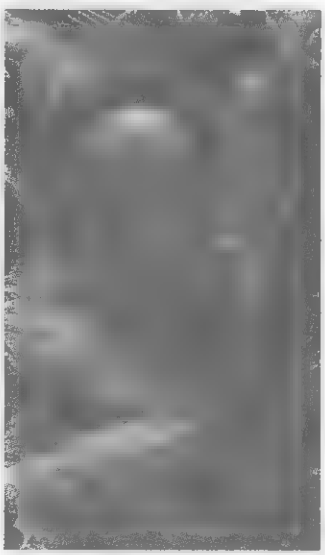
Últimamente las estrategias de promoción de Marvel pasan hasta por bajar los precios de un ejemplar para así captar la atención del lector y su bolsillo. Lo llaman Slashback y dado el precio del dólar, es de agradecer.

Paul Jenkins y **Sean Phillips** realizarán un proyecto para Marvel Knights: Aún no se sabe si será una secuela de **Sentry**, una miniserie de los jóvenes Inhumanos que **Jenkins** creó, o una más probable miniserie de Namor.

Miniserie de Ghost Rider para Marvel Knights. Con la peli en preparación , estaba cantado que había que sacar de nuevo al calavera. Los encargados son **Devin Grayson** y **Trent Kaniuga** (conocido por su serie **Creed**). Sorprendente si que es...

Siguiendo con Marvel Knights, parece que el personaje Echo gozara de una miniserie a cargo de **David Mack** y **Rick Mays**. La chica en cuestión salió en un número de Daredevil, y como muchos os preguntareis qué es de esa serie, debéis saber que el 17 de Enero sale el número 14... con un retraso de casi un año. Eso sí, a partir de ahora prometen que la cosa se arreglara.

Ya se sabe algo más sobre los dibujantes encargados del nuevo relanzamiento de la Patrulla-X. **Leinil Francis Yu** abandona X-Men sin destino conocido, y **Salvador Larroca** (como ya era sabido) se va con **Claremont** a su nueva serie mutante. Para reemplazarlos se está buscando un trío de artistas que se roten en las dos series principales. De ellos es seguro uno, **Tom Raney**, parece muy probable el segundo, que sería **Ian Churchill** y se especula con que el tercero podría ser **Frank Quitely**, aunque a este cada día le salen más novias, como el cuarto título del Universo Ultimate, por lo que nada es seguro aún.



Quesada es un hombre que disfruta hablando con la prensa especializada y se nota. Hay periódicas ruedas de prensa y se adelantan proyectos e intenciones. Así, hemos podido saber que hay luz verde para la línea de cómics adultos, o que está llamando a las puertas de autores como **Mignola**, **Risso** o **Capullo**, sin que aún se sepa el resultado de dichas gestiones. Sí se sabe que **Alan Moore** le ha contestado educadamente que le llame en 6 meses, que **Azzarello** realizará una miniserie con **Corben** que tendrá como protagonista al Hulk antiguo (sí , el de ¡Hulk aplasta!) y que **Greg Bear** (el escritor de Ci-Fi) comenzará una serie para Marvel a mediados de este año. También ha comentado que va a mejorar la política de Trade Paperbacks, haciendo mayores tiradas para poder bajar los precios.

El igualmente adicto a las ruedas de prensa **Bill Jemas** (presidente de Marvel) ha adelantado que para finales del verano del 2001 iniciará la publicación de cómics en soporte magnético, o sea CD Roms. Su intención no es la de limitarse a la recopilación de largas etapas de series, sino también lanzar directamente series en formato CD, o incluso venderlos por Internet, en pago por visión.
Todo ello teniendo claro que su prioridad siguen siendo los cómics en papel (por lo menos mientras la respuesta del público sea una incógnita).

Parece que tanto las ventas de Enero como las de Febrero de 2001 son superiores a las de 2000, con lo que hay un cierto clima de optimismo en *La Casa de las Ideas*.

Quesada no calla, ha realizado una curiosa propuesta al ínclito **McFarlane**: dibujar un crossover Spiderman-Spawn. Al principio parecía una broma de **Joe**, imitando una propuesta similar hecha a **John Lennon** en el Saturday Night Live (sólo le ofrecía 1000 dólares), pero vista la repercusión del asunto, ha concretado la oferta incluyendo guión de **Kevin Smith**, dibujos a medias con él y donación de sus ingresos a **A.C.T.OR.** (una fundación benéfica de ayuda a dibujantes). **Todd** finalmente ha contestado mediante una pequeña nota en su página web, en la que viene a decir que él se fue de Marvel para no tener que aguantar ordenes de nadie. Eso sí, cuando tenga un rato y le apetezca dibujará el famoso crossover. Y es que son como niños.
Lo mas curioso es que **Quesada** crea que la vuelta al dibujo de **McFarlane** es la forma de *"salvar el cómic"*.

Novedades respecto a las adaptaciones al cine de personajes Marvel. La productora Artisan ha confirmado que para el 2001 tiene previsto llevar delante de las cámaras tanto al Castigador como a Puño de Hierro. Y ya han escogido al encargado de encarnar al karateka: **Ray Park**, que ya anteriormente apareció como Darth Maul en la Amenaza Fantasma y como Sapo en X-Men.

D.C COMICS

Nueva serie de la **Doom Patrol** a cargo de **John Arcudi** y un nuevo valor venido de Malasia: **Tan Eng Huat**.

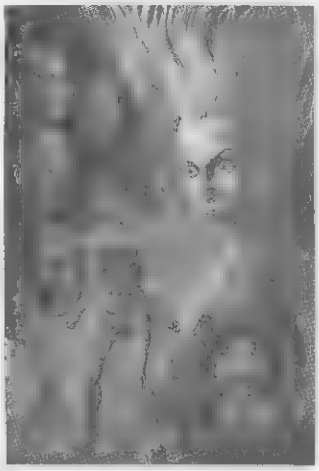
El proyecto secreto de **Ariel Olivetti** para D.C. es una serie de la JLA.

Siguiendo con la JLA parece que DC no está muy contenta con el contrato en exclusiva de **Mark Waid** con **Cross Gen**, y se rumorea que planea reemplazarle antes de que Waid de por concluida su etapa. ¿Y quién será el escogido? Pues el número uno en las apuestas es el cada vez más ocupado **Joe Kelly**.

Ed Brubaker ha firmado un contrato en exclusiva con D.C. y además de Batman

hará la nueva serie de **Catwoman** tras la inminente cancelación de la serie actual (en el número 100). A cambio su serie Vértigo **Deadenders** termina en el 16 a causa de las bajas ventas.

La nueva serie de **Swamp Thing** no parece ir demasiado bien y cambia de imagen y dibujante a ver si así hay más suerte.



Dos dibujantes que habían iniciado su carrera en D.C. vuelven a casa tras sus no demasiado exitosos intentos en el sello Gorilla de Image. Tanto **Mike Wieringo (Tellos)** como **Barry Kitson (Empire)** aseguran que volverán a sus creaciones en cuanto puedan, pero de momento el primero es el nuevo dibujante regular de la serie **Adventures of Superman** con **Joe Casey** y el segundo hará un arco argumental de **Leyendas de Batman** con **Doug Moech**.

D.C. ficha a **Chriss Oar**, director ejecutivo de la **Comic Book Legal Defense Fund** hasta hace poco y que había destacado por su gran capacidad organizativa. Se encargará del mercado de venta directa.

Ha fallecido a los 100 años de edad **Jack Liebowitz** uno de los fundadores de la D.C. y trabajador en activo hasta los 90.

Steven Seagle y **Troy Hubbs** preparan una novela gráfica pintada cuyo título provisional es **Judas**. La editará el sello **Homage** de Wildstorm.

Road to Perdition es el título de una novela gráfica que editó **Paradox Press** hace ya unos años. Sus autores eran **Max Allan Collins** y **Richard Piers Rainer** y vuelve a estar de actualidad por ser el próximo proyecto de **Sam Mendes** (director de American Beauty) y **Tom Hanks**.

IMAGE

Vuelve **Aria**. Como no fue publicada en España, pocos recordarán una serie de gran éxito y corta vida que sacó el subsello de **Portaccio** en Image. Dibujaba **Jay Anacleto** pero su lentitud abortó la posibilidad de una serie regular. Ahora vuelve de la mano de sus creadores: **Holguin** y **Habelin** al guión y un nuevo valor al dibujo (**David Yardin**). **Anacleto** hará las portadas.

Top Cow va a lanzar una línea de cómics tipo Vértigo que llamará **Minotaur Press**... ¿y qué mejor para comenzar que una miniserie de 6 números que la propia D.C. no se atrevió a publicar el ese sello por ser de temática "conflictiva"?. Hablamos de **Obergeist**, proyecto de **Dan Jolley**, **Toni Harris** y **Ray Snyder** que trata de un nazi en busca de la redención.

Kevin Smith lleva sus personajes de **View Askew** (los de sus películas) a Image. Así, saldrá una miniserie quincenal de 3 números (**Bluntman y Chronic**) coincidiendo con el lanzamiento de su próxima película. El encargado de dibujarlos será **Michael Avon Oeming (Powers)**. También esta prevista la reedición de varios cómics anteriormente editados por **Oni Press**.

INDEPENDIENTES

Sergio Aragonés, que está trabajando en la actualidad en una secuela de su serie **Louder than words**, titulada **Action speak**, posterior-

mente publicará otra miniserie de **Groo**, titulada **Death & Taxes** e inmediatamente después tiene planeada una nueva miniserie de **Magnor**.

Top Shelf ha presentado sus proyectos para el 2001: **Lowlife**, de **Ed Brubaker**, tomo de genero autobiográfico (Mayo). **Ask the big questions** (Septiembre), tomo antológico de 200 páginas con curiosidades como la historieta censurada de **Cobweb**, autores europeos...
Otros proyectos aun sin fecha incluyen una novela gráfica de **Craig Thompson** de 500 páginas llamada **Blankets**, el **Box office poison** de **Alex Robinson** y proyectos de **Scott Morse** o **Dylan Horrocks**.

El trade paperback de **From Hell**, distribuido por Top Shelf, ha sido un éxito sorpresa y en menos de un año ya va por los 30.000 ejemplares. Teniendo en cuenta que aún no se ha estrenado la película que lo adapta al cine y que esta protagonizada por **Johnny Deep**, su futuro es más que prometedor.

Hablemos de **Miracleman**. Hasta que todas las partes se pongan de acuerdo, y teniendo en cuenta que una de ellas es **McFarlane** esto puede ir para muuuy largo, **Mark Buckingam** ha concedido a **Silver Bullet Comics** una entrevista en la que muestra algunas de las páginas del inédito número 25.

Jay Stephens ficha por **Oni Press** y editará tanto la nueva serie de **Jetcat** como las reediciones de **Land of Nod**. Otro autor de Oni, **Dan Brereton**, anuncia más proyectos de sus **Nocturnals**, tanto dibujados por él como por **Ted Naifeh**.

Si hasta ahora **Acclaim** estaba en coma editorialmente hablando, ya podemos hablar de su defunción. No es que se pierda mucho, pero es una pena. De todas formas, **Christopher Priest** ha comentado que tiene la intención de seguir publicando su **Quantum & Woody**, lo más potable de la editorial, aunque sea bajo otro sello.

Algo parecido pasa con **Stan Lee Media**, el portal de internet de The Man.. No echaremos de menos sus horrendos personajes pero es una pena que la cosa haya ido tan mal.

La que no para es **Crossgen Comics**. Tras fichar a **Waid** (que lanza en Abril su serie **The Crux** con **Epting** y **Magyar**), ahora dan la campanada y fichan a **George Perez**. Eso sí, como excepción, no le harán mudarse de estado y trabajar en el estudio, sino que podrá trabajar desde casa. Y es que

Pérez es diabético y debe hacer un cierto ejercicio diario además de seguir una dieta estricta y no era cuestión de andar mareándole.
Otra excepción al contrato es que en el improbable caso de que **Marvel** y **DC** se pusieran de acuerdo para realizar el crossover **Vengadores vs. JLA**, estaría encantado *"por el bien del cómic"* de permitir que fuese el propio **Pérez** el que lo dibujase.

Confirmado el fin del mundo en el 2017. Alan Moore sigue en contacto con Glycon, la diosa serpiente del siglo II con la que mantiene largas charlas de carácter esotérico gracias a la ingesta de ciertos hongos alucinógenos. En una de estas conversaciones le ha comunicado que el fin del mundo llegará en la segunda década del presente siglo. Nuestro querido Alan insiste en el tema en el número 12 de Promethea, donde señala una fecha más concreta, el año 2017. Nos reiamos de las predicciones de Paco Rabanne, pero es que Alan Moore da miedo, mucho miedo.

NOVEDADES EUROPA

Parece ser que ya se ha solventado y para bien la polémica que existía con los precios del **Festival de Angouleme** (25 a 28 de Enero). Así, tras una reunión de la organización con los autores el pasado 30 de noviembre, se ha decidido bajar los precios respecto a la subida desaforada que habían aplicado de forma unilateral y sin consultar a los autores ni a los editores (evidentemente tampoco al público). De esta forma los precios finales son los siguientes: 60 FF (en lugar de los 70 FF anunciados) y 120 FF para el pase de 3 días (en vez de 175 FF).

Siguiendo con Angulema, entre los nominados de este año figuran algunos nombres más o menos conocidos para el publico español como **Pétillon, David B., Carlos Nine, Boucq, Trodheim, Yann, Sfar, Daniel Clowes** (por **Caricatura**, publicado en el último **Bola 8** por la Cúpula)... incluso tiene nominación **Blacksad** de **Guarnido** y **Canales**

Acaba de aparecer un nuevo álbum del ciclo del "**Incal**" realizado por **Jodorowsky** y **Moebius** asistidos en el coloreado por **Beltran**. Aparecerán al menos dos volúmenes y la historia que cuentan retoma a John Difool, situándose cronológicamente tras el quinto volumen de la serie "Antes del Incal". Lamentablemente no sabemos todavía si está a la altura de los anteriores ya que las criticas no son muy buenas (tanto por las piruetas argumentales de **Jodorowsky** como por lo inadecuado del colorista para el dibujo de **Moebius**).

Ha aparecido un número especial de la revista **GEO** titulado "**Tintín, gran viajero del siglo**", una autentica joya que rastrea todos los viajes de este famoso reportero de ficción, con multitud de artículos tan interesantes como "Más fuerte que Julio Verne con los inventos de Tornasol" y un póster (de 1.20 m) de un fresco realizado por Hergé en 1972 y que representa a todos los personajes aparecidos en los albumes de Tintín. Esperemos que aquí también sigan tan destacable iniciativa.

Tibet, creador de **Ric Hochet** es noticia por partida doble. Por un lado ha salido al mercado un libro de entrevistas con dicho autor llamado "**Tibet, el furor de reír**" para festejar sus 50 años de profesión. Además ha recibido los cargos honoríficos de embajador cultural de Bélgica y caballero de las Artes y de las Letras en Francia. ¿Cuándo veremos aquí un reconocimiento semejante para nuestros autores?.

Asterix, nuestro galo preferido, tendrá un nuevo álbum el 31 de marzo del 2001 (en Francia, en España algo después). Por desgracia, **Uderzo** también se encargara del guión.

Manara ha sacado un nuevo álbum titulado "**Revolución**" con bellas señoritas muy bien dibujadas (¿quién lo iba a pensar?) y un argumento no demasiado elaborado. ¿Les resulta familiar?

A **Moebius** le atrae el mundo del cine. Ahora va a participar en la realización de una película de animación en 3D a medio camino entre la ciencia ficción y el cuento titulada **A través de la tira de Moebius**, con un presupuesto de 6 millones de dólares y que deberá ver la luz en el 2001.

Acaba de aparecer el undécimo álbum de **Largo Winch** en Francia, lo cual ha causado un apreciable revuelo. De hecho han realizado una serie de televisión basada (más o menos) en dicho personaje. Esperemos que todo esto ayude a qe Norma se decida a continuar la publicación de este best seller en nuestropaís cuanto antes.

Grant morrison

JLA: el fin de una época

Gorka Dominguez

Aprovechando que **DC** saca a la calle el último volumen recopilatorio de la **JLA** de **Morrison**, es una buena ocasión para analizar el relanzamiento que de esta colección realizó el autor británico. Sin embargo este hecho no nos puede hacer olvidar que hace apenas cuatro años ni el status del autor ni el de la colección tenían mucho que ver con el actual.

QUE HACE UN GUIONISTA COMO TÚ EN UNA COLECCION COMO ESTA

Volvamos la vista a 1996. El guionista británico Grant Morrison se hallaba en una inesperada encrucijada. DC Comics le había elegido para guionizar "la joya de la corona" de la compañía: la **Justice League of America** o, como es más conocida, la JLA. Sin duda era la mayor oportunidad de toda su carrera, una ocasión única para acceder a un sector del público mucho más amplio. Lejos quedaba ya **Arkham Asylum**, novela gráfica de Batman publicada a bombo y platillo por DC en 1.989 que, a pesar de las alabanzas y ventas, no significó para Morrison más que un efímero momento de gloria.

Vistos los antecedentes: ¿Era Morrison una apuesta segura? ¿Arrastraría una legión de fanáticos seguidores? ¿Era solamente un autor de culto? Veamos.

Dentro de DC, su intento anterior más personal, **Los Invisibles** había sido un fracaso comercial, que no de crítica, teniendo que cerrar en su número 25 (aunque posteriormente, gracias al éxito de la JLA, se pudo reanudar la serie hasta su reciente conclusión).

En esta serie de **Vértigo** personajes salidos de los ambientes más postmodernos (travestis encantadores, violentos macarras vestidos de cuero, el nuevo Mesías...) se enfrentan, dentro de un ambiente tecnomágico, a los más grotescos personajes que se pueden imaginar para detener una conspiración a escala planetaria. Todo ello aderezado con una magnífica construcción de personajes así como bastantes gotas de sexo y violencia extrema.
El resultado, como antes mencionábamos, un fracaso comercial.

Su siguiente intento dentro del universo DC, una colección de superhéroes al uso como era **Aztek**, coguionizada por el también británico **Mark Millar**, no sobrevivió a su

primer año de vida. En ella ya se vislumbraba esa nueva forma de hacer comics que tanto **Morrison** como **Millar** desarrollarían con éxito posteriormente.

Por mencionar otro intento de Morrison & Millar, en 1995 habían realizado para **Marvel Skrull Kill Krew**, de la cual basta conocer la premisa para hacerse una idea de la temática de la serie: ¿alguno se acuerda de los Skrull que en el número 2 (volumen 1 USA) de los **Cuatro Fantásticos** acababan convertidos en vacas? Bien, pues lógicamente dichos bovinos acaban como carne de burger y como tal, son ingeridos por los personajes de la serie, a los que transforman, dotándoles de poderes pero condenando a una muerte segura. Ante esto, lógicamente, se dedican a cepillarse cualquier Skrull que se les ponga por delante de la forma más sangrienta posible.

Pues esta vez tampoco hubo suerte y la colección fue un rotundo bluff.
Tres de tres.

Y a pesar de enlazar fracaso tras fracaso, ahora DC le ofrecía en bandeja de plata la JLA.
Quizás analizando la política de la época en DC de encumbrar la figura del guionista como estrella de sus colecciones (en contra de la corriente que **Marvel** e **Image** imponían) su elección no era totalmente descabellada, aunque el currículum de Morrison no se ajustaba demasiado al de un autor de superhéroes al uso.
Tal vez apostaron por el torrente de creatividad que es marca de la casa, o se trató de buscar una diferenciación radical con las anteriores etapas, o simplemente vieron algo de la magia que se intuía en sus fracasos ya citados.

Se puede especular lo que se quiera sobre los verdaderos motivos de la decisión, pero el hecho es que la elección de **Grant Morrison** contribuyó a crear unas enormes expectativas acerca de la serie. ¿Por qué derroteros querría, podría, o le dejarían ir? ¿Qué pasaría primero? ¿Se cansaría Morrison de las ingerencias editoriales y pondría pies en polvorosa o la editorial, harta de sus excentricidades, le indicaría educadamente la salida más próxima. ¿Qué sucedería?

La espera acabó y lo menos probable ocurrió. Tras casi cuatro años de permanencia en la JLA, Grant Morrison logró finalizar triunfante la tarea encomendada. Se manejó con precisión dentro del poco margen del que disponía y terminó la historia que quería contar, cerrando el círculo como era su intención y volviendo al punto de

partida, como es su costumbre, para dejar la casa bien limpia de forma que el siguiente en venir, **Mark Waid**, no tuviese ningún problema para llevar la colección por el camino que creyese conveniente.

¿Y qué es lo que nos ha dejado tras estos 41 números (unos cuantos menos sí descontamos los fill-in) **Grant Morrison**?

EL DEAMBULAR DE UNA FRANQUICIA

Recapitulemos un poco ahora sobre la situación en la que se encontraba la serie antes de la llegada de Morrison.
A mediados de los 90, la JLA era una colección, mejor dicho, una familia de colecciones sin ningún rumbo. Por aquel entonces coexistían tres series: **Justice League America** (sin usar las siglas), **Extreme Justice** y **Justice League Task Force**, que languidecían creativamente, lejos ya de la maravillosa etapa de **Giffen**, **De Matteis** y compañía. Tras la aportación del amigo **Jurgens** las series quedaron irremediablemente tocadas.

En esas estábamos cuando se empezó a correr el rumor de que DC quería relanzar la colección, todo esto se plasmó definitivamente con la cancelación de las tres colecciones antes mencionadas y la publicación de una miniserie de tres números, que marcaría la línea de lo que después estaba por venir: **Justice League: A Midsummer Nightmare**.

En dicha serie, realizada por las capaces manos de **Mark Waid** y **Fabián Nicieza** al teclado y el infravalorado **Jeff Johnson** y un **Darick Robertson** preTransmetropolitan a los lápices, ya se sentaban las bases de la futura **JLA**, formando un equipo con todos los pesos pesados disponibles en ese momento: Superman, Batman, Wonder Woman, Green Lantern (Linterna Verde), Flash, Aquaman y Martian Manhunter (Detective Marciano), el Dream Team de los superhéroes, pese lo que pese a muchos.

Con esto se aseguraba un buen arranque, al arrastrar a los lectores habituales de las colecciones dedicadas a los siete personajes, y así se disponía de un cierto margen de confianza en los primeros números. Además se conseguía diferenciar esta etapa de la anterior, en la que tras el buen uso que **Giffen** y compañía hicieron de personajes de segunda fila las no tan hábiles manos que vinieron después no supieron sacarles tanto partido.

LA TERCERA VIA DE MORRISON

Así Morrison se encontró con un equipo hecho, en el que no podía incluir nada propio, atado por las restricciones que supone manejar siete personajes con colecciones propias (Martian Manhunter era el único que no disponía de serie regular, pero ésta comenzó al de pocos números de iniciarse la JLA), con lo que tenía el lastre de no poder llevar la voz cantante en el desarrollo de los personajes, uno de sus fuertes, por lo que tuvo que buscar otra serie de registros para poder llevar adelante la serie.

Antes de la JLA, los mayores logros de Morrison con personajes ajenos habían sido dos colecciones en las que tuvo una libertad creativa casi total, pudiendo hacer y deshacer a su antojo, como fueron **Animal Man** y **Doom Patrol**. En estas colecciones, **Morrison** se dedicó a tomar unos personajes ya desfasados, fruto de una época ya superada, y dotarlos de una marcada personalidad, un nuevo trasfondo, sobre todo los hizo "reales", con una profundidad psicológica que no se acostumbraba a ver dentro de las dos grandes (estamos hablando de la época anterior a la línea **Vértigo**). Una vez que tuvo bien definidos los personajes los llevó hasta sus límites, para después cerrar su etapa haciendo tabula rasa para quien tuviera que proseguir con la colección.

Este enfoque no era posible aplicarlo a la JLA, ya que tenía una alineación predefinida inmutable, a lo que había que sumar un muy férreo control editorial al estar tratando con los buques insignia de la compañía.

Ante la tesitura de no poder desarrollar los personajes principales y tampoco poder hacer recaer el peso de la historia sobre los secundarios, jugó la otra baza que le quedaba, la narrativa, la forma de contar las

historias. Desde un inicio hace que todos los componentes de la historia sirvan a la grandiosidad que busca transmitir: los Superman y compañía ya no son personas, sino dioses hechos carne moviéndose en escenarios imposibles y afrontando retos con la filosofía del más difícil todavía, sin apenas un segundo para tomar un respiro.
De esta manera, desde las primeras páginas, Morrison plantea unos personajes arquetípicos, muy definidos y que nunca se salen de sus papeles, siendo siempre secundarios ante lo realmente primordial: una historia que va a quinta velocidad desde la primera página, para ya no detenerse hasta llegar al gran estallido final.

Ofrece acción, espectáculo en estado puro. No encontraremos ningún estudio, ni siquiera superficial, de los personajes, ni evolución de las relaciones, ni nada de lo que se suele esperar de un cómic made in Morrison. Nada de eso es necesario y por tanto es lastre perfectamente desechable. Sólo se busca transmitir grandiosidad y por lo tanto cualquier acercamiento personal es contraproducente, los humaniza, y lo que se busca es el efecto completamente contrario.

La alineación va aumentando de los siete miembros iniciales hasta llegar a una formación de alrededor de trece miembros: Steel, Plastic Man, Oracle (Oráculo), Aztek, Zauriel, Big Barda, Orion, Green Arrow

(Linterna Verde) y Huntress (Cazadora) pasan a formar parte del grupo, aunque en algunos casos su estancia es breve (Green Arrow y Aztek) y en otros casos poco relevante siendo las apariciones de Huntress, Oracle y Zauriel bastante esporádicas.

Todos estos personajes aparecen y desaparecen a lo largo de las diferentes sagas, sin mayor explicación, estando su aparición exclusivamente supeditada a las necesidades de la historia en curso.

Todo ello con una desbordante exhibición de imaginación, desperdigando por las viñetas conceptos, personajes e ideas que en otras colecciones (y no hablamos de ninguna en eXpecial) darían para años de historias, y que Morrison apenas esboza para no permitir que la historia se ralentice: una nueva raza celestial, los marcianos blancos, Wonderworld, la fortaleza lunar, Prometheus, Mageddon. Incluso colabora en el desarrollo del Hipertiempo, el cambio más importante y polémico en el universo DC desde las Crisis (queda pendiente que algún día se siente a contarnos exactamente en que consiste...).
Y no satisfecho, de paso aprovecha para realizar una total redefinición de todo personaje antiguo de la compañía que se le cruce por el camino, como The Key, Starro, The Injustice Gang, Shaggy Man, etc.

La mejor comparación que se podría hacer, no por usada menos acertada, sería con la típica película de verano (blockbuster): personajes mayormente planos metidos en situaciones que los superan, escena tras escena de acción llevada al límite en los más diversos escenarios y, como máximo, algún descanso para que el protagonista, ya sea en una escena romántica, graciosa o de exagerado dramatismo, se luzca por un instante, lo justo para tomar un breve respiro y proseguir con la trama.
Esa misma fórmula es la usada por Morrison, con los necesarios retoques para poder aplicarla a otro medio. Y lo logra. Con la JLA tenemos la mejor dosis de 90 minutos de palomitas que se hayan visto en años, ya sea en un patio de butacas o en celulosa.

En cuanto a la historia en sí, desde un ini-

cio, las declaraciones de **Morrison** traslucían que su idea era narrar una gran epopeya que abarcase toda su etapa en la colección, de forma que el clímax de dicha historia coincidiese con su último número, el cual, originariamente, debía aparecer en Diciembre de 1999, coincidiendo con el "supuesto" cambio de milenio.

Estos planes fueron variando sobre la marcha, pero lo que sí es cierto es que se dedicó a ir enlazando retazos arguméntales propios (**Aztek**) y ajenos (**JLA: A Midsummer Nightmare**) para unirlos construyendo así una gran amenaza, que iba guiando la colección desde su inicio.
Esta amenaza, que en la saga final de **Morrison, World War III** (números 36 a 41 USA), se desvela como Mageddon (y hasta ahí puedo contar, para que no se me acuse de reventar la historia) es el centro de la historia, aunque más como un McGuffin, como una excusa, que como un hilo argumental real.

No debería acabar este apartado sin mencionar al responsable de la parte gráfica, **Howard Porter**, un recién llegado al que muy pocos conocían y que gracias a la **JLA** se ha convertido en uno de esos autores llamados "Hot". A pesar de unos inicios prometedores, en los que, entre los obvios fallos de composición, diseño de personajes e incluso simple anatomía, se intuía un futuro brillante, Porter no acabó de cuajar, encubriendo esos fallos nunca terminados de pulir con viñetas recargadas de detalles y páginas "espectaculares".

Personalmente, he disfrutado más del dibujo de algunos fill-in (especialmente los de **Oscar Jiménez**, una debilidad personal) que de los del dibujante regular.
Apena pensar lo que autores como **George Perez, Alan Davis** e incluso **Bryan Hitch** (por mencionar aquellos encargados de series comparables a la JLA), hubiesen podido hacer en el lugar de Porter.

CONSECUENCIAS

Consecuencias para Grant Morrison: a pesar de lo logrado dentro de DC, su relación con esa editorial esta a día de hoy

totalmente rota, debido a la polémica que se creo por la propuesta que, junto con **Mark Waid, Mark Millar** y **Tom Peyer**, presento para relanzar las series de Superman. A la hora de presentarla, se encontraron con que paralelamente se estaba trabajando con otros autores (los **Jeph Loeb, Joe Kelly** y compañía) con esa misma idea (problemas de que la mano izquierda no sepa lo que hace la derecha). Es decir ese trabajo no estaba libre, y el editor que se lo había encargado se lavó las manos, con lo que ante la editorial, habían violado su código ético al presentar una propuesta para un trabajo que no estaba libre, y ante esto DC les "castigó" a no poder trabajar nunca más con el personaje.
Esto provocó tal frustración en Morrison que anunció que dejaba para siempre el mundo del cómic, harto de todo (aunque el calentón apenas le duró unas semanas).
Pese a eso, trabajo no le va a faltar, y es que el 2001 tiene toda la pinta de ser su año, con el esperado relanzamiento de la ***Patrulla-X*** y un nuevo proyecto personal, aún sin editorial, llamado ***The Filth***. Hasta entonces deberemos contentarnos con su ***Marvel Boy***, dentro del sello ***Marvel Knights***.
En fin, Morrison es uno de los pocos guionistas que dentro del panorama del comic USA puede marcar el paso a seguir.

Consecuencias para DC: de tener una franquicia moribunda pasó a poseer la colección señera del mercado, y lo aprovechó para relanzar todo su universo, ya sea con spin-offs como pueden ser ***Martian***

Manhunter, *Hourman* y *Young Justice*, y toda una interminable relación de miniseries, prestigios, novelas gráficas, etc. o como gancho para otra serie de colecciones como **Titans** o **JSA**.
En todas ellas, aunque su éxito comercial haya sido bastante variable, la calidad media ha sido muy alta, apostándose por equipos creativos donde la figura fuerte es el guionista, dejando al dibujante en un segundo nivel, con nombres como **Peter David**, **James Robinson**, **Devin Grayson**...
En cuanto a las ventas tampoco le ha ido mal a DC, llegando en momentos a arrebatar el número uno a la hasta entonces intocable Marvel.

Consecuencias para el cómic USA: es posible que la nueva política de Marvel de apostar por equipos creativos en los que la estrella no sea solamente el dibujante se deba en parte a un efecto mimético provocado por el éxito de DC.
Lo que sí es seguro es que la **JLA** ha abierto un camino a una forma nueva de hacer comics, cuyo ejemplo más claro es **Waren Ellis** y su *The Authority*, que lleva un paso más allá ese concepto, y según declaraciones del propio Morrison, lo supera.

POR FIN ACABAMOS...

Si después de leer esto os pica el gusanillo, lo mejor que se puede hacer, a la espera de que Norma inicie la publicación del material DC, es agenciarse los tomos recopilatorios en los cuales DC ha recopilado toda la etapa de **Morrison**:

A New World Order (1-4 USA)
American Dreams (5-9 USA)
Rock of Ages (10-15 USA)
Strength in Numbers (16-23 USA + Prometheus Special + Secret Files nº 2)
Justice For All (24-33 USA)
World War III (34-41 USA)

No es absolutamente necesario leerlos de forma cronológica, por lo que si queréis probar con alguno, personalmente os recomendaría el tomo de **Rock of Ages**.

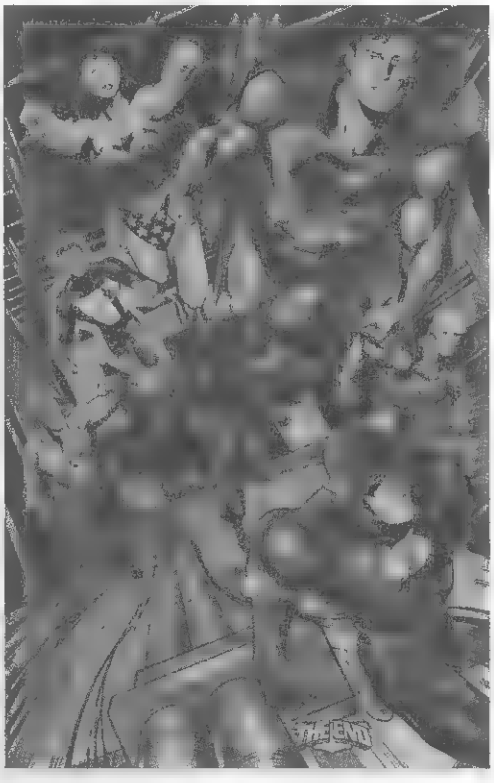
Aparte de estos tomos conteniendo la etapa de **Morrison** en la **JLA**, destacan:

JLA: The Nail
Un estupendo Elsewords a cargo de **Alan Davis** y **Mark Farmer**

JLA Year One
La historia de la fundación de la **JLA**, por **Mark Waid**, **Brian Augustyn** y **Barry Kitson**.

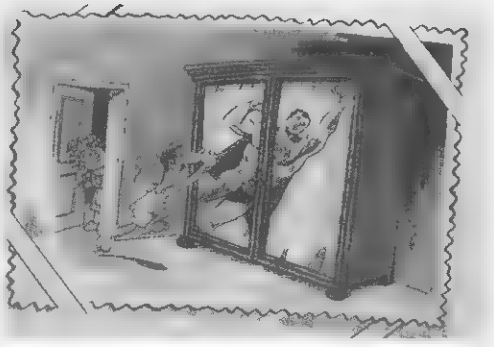
JLA One Million
Recogiendo los números centrales del crossover más algún numero 1.000.000 de las colecciones afectadas por éste. También escrito por **Morrison** pero acompañado en esta ocasión por **Val Semeiks**.

JLA: Earth 2
Posiblemente el canto de cisne de **Morrison** en la serie (aun cuando apareció antes que la saga **WW III**). En la parte gráfica, un gran **Frank Quitely**.



Superlópez

Cuando se habla de alguien con tantos años de experiencia en el cómic como es el caso de ***Jan*** *no resulta sencillo rastrear en sus orígenes. Confesamos que éstos escapan de nuestras manos a medida que retrocedemos en el tiempo y al considerar* ***Superlópez*** *su obra más reciente, accesible e interesante (por no decir imprescindible) esperamos sea difícil que alguien se moleste si sólo hacemos un breve repaso de sus comienzos.*



LOS COMIENZOS.

De Juan López a Jan.
Aprendizaje y renacimiento.

Juan López Fernández nace en León en 1939, aunque pronto se traslada a vivir a Barcelona. Sordo desde los 6 años no fue a ninguna escuela especializada pero gracias a un maestro aprendió a leer escribir y hablar.

Su interés por el cómic (***El cachorro***) se ve ensombrecido por la animación (UPA, Hanna Barbera) y con 20 años se traslada a Cuba. Con la Revolución recién triunfante existe una demanda de autores de cómic que ocupen el hueco que dejaba el cese de las publicaciones de origen americano y es así como crea personajes que llegaron a alcanzar cierta popularidad, algunos de los cuales retomaría a su regreso a España (como ***Lucas y Silvio***). Por si fuera poco su experiencia en este país no se limita a trabajar en el campo del cómic; también desarrolla su profesión como ilustrador gráfico en publicidad y en dibujos animados para la televisión cubana (verdadera vocación que termina apartando a favor del mayor control que proporciona el cómic). Después de un tiempo, según sus propias palabras alcanza un grado de madurez tras el cual hace suya la máxima renovarse o morir. Si quiere seguir evolucionando tiene que volver a España. Y así lo hace. Ha pasado 10 años en la isla.

Jan nace en 1970 al regresar a Barcelona. Comienza trabajando en las publicaciones infantiles de Bruguera, editorial que no abandonará ya hasta su cierre. Los años 70 son una época de constante investigación y búsqueda. Colaborará en revistas y periódicos donde crea multitud de personajes forjando un estilo fuertemente influenciado por su experiencia en el campo de la animación. Así llegamos a 1973, año en el que trabaja casi en exclusiva para Bruguera, donde realiza o adapta cuentos, y le piden que imite el estilo de ***Scarry***, ***Disney***, e incluso llega a dibujar a ***Mortadelo y Filemón*** o ***Zipi y Zape*** en cuadernos para pintar. Es en este año en que **Antonio Martín** le encarga (o más bien convence) un libro con parodias de Superman para la pequeña editorial Eurodit. Es en este año cuando nace ***Superlópez***.

Los años perdidos: 1973-1975.

A raíz de este álbum Jan empieza a desarrollar un estilo de dibujo distinto, a pesar de las limitaciones que le supone el encargo: se trata de realizar un libro apaisado de 48 pag. en b/n, con un chiste mudo por página con lo que cada gag oscila entre las tres o 4 viñetas. Se ve por lo tanto en la

necesidad de explotar al máximo recursos tales como bocadillos y globos de pensamiento de contenido iconográfico o la capacidad expresivo-gestual de los personajes.Tras esta experiencia consciente del potencial del personaje intenta transplantarlo a Bruguera (1974), editorial con una línea temática y estética muy marcada que impone argumentos y guiones. Jan se negará a escribir (los guiones corren a cargo de varios autores de la casa) y asume el apartado gráfico con resultados en ambos casos decepcionantes, sí bien desastrosos en el primero de ellos. Es aquí cuando surge la relación **Jan-Efepé (Francisco Pérez Navarro)**, a quien conoce en la sala de espera de Bruguera), con quien el dibujante afirma encontrarse a gusto por tratarse de los guiones menos bobos de entre los impuestos por la línea editorial. Después vendrá **Pulgarcito, Cab Hallóloco, Los últimos de Villapiñas...**

La etapa Efepé. La edad de Plata.

Y en 1979 de nuevo Superlópez con Jan y Efepé en la editorial catalana con libertad creativa y buenas historias. Historias cortas autoconclusivas que explotan un gag (generalmente un chiste repetitivo fácil, pero efectivo). Como resultado aparece un álbum de Superlópez con Jan en plena forma y con un Efepé que todavía no brilla pero comienza a destellar (***El origen de Superlópez*** es de lo mejorcito que ha parido el guionista). La relación parece estrecharse y Efepé, conocido por su dominio del tema superheroico, desembarca con su segunda y lamentablemente última entrega del bigotudo con capa. En ***El Supergrupo*** Efepé da lo mejor de sí mismo en lo que con el tiempo se ha convertido en el guión que nunca podrá superar. La historia es inusualmente larga: dos álbumes, el primero de ellos con más historias "de relleno" que el segundo, delirante festival de la parodia superheroica (la escena del superbanco ha pasado ya, por méritos propios, a la galería de honor del 9º arte español).

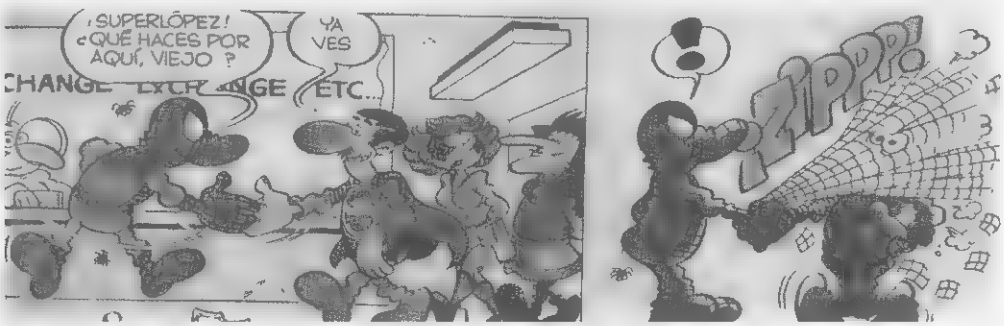
Sin embargo la relación profesional entre la pareja, debido al progresivo desentendimiento por parte de Efepé que retrasaba guiones, termina rompiéndose.

En lo relativo al dibujante hay una constante evolución desde la 1ª viñeta hasta el final de la etapa, aunque en plena búsqueda y desarrollo de un estilo propio tiene suficiente entidad como para que se distingan en él los cimientos de lo que dará de sí en su obra futura. Su estilo se revela como personal e intransferible y destaca especialmente del resto de tebeos de la misma editorial, tanto en el trazo, color, composición... pero de eso hablaremos en la siguiente etapa.

ETAPA 2, la edad dorada.

El salto como guionista lo da en el nº 4 con ***Los alienígenas***, avanzadilla historietística como autor completo, expresión que toma su máximo significado en ***La caja de Pandora***, que dio pie a la revista ***Superlópez***.

Todo lo que sea superhéroes supone un lastre para el de León y opta por desprenderse de la temática que hiciera famosa su anterior etapa. Lo que podía parecer un error resulta ser uno de los grandes aciertos de la colección dando la oportunidad a Jan de escribir sus propios guiones. Antes que dibujante o humorista, se define como un narrador de historias, por lo que se comprende que se sienta incómodo trabajando



para guiones que le son ajenos y se aventure al reto de desarrollar ideas propias. Titubeante en la primera de ellas, aprende sobre la marcha y se revela como un historietista sobresaliente y aun con el peligro que representa hablar desde la nostalgia, un escritor, cuando menos interesante.

Jan basa todo su trabajo en la observación. De todo lo que le rodea, de todo lo que lee. La cotidianía se convierte en su principal fuente de inspiración, y esto hará que resulte normal ver como se repiten escenarios más que familiares: la oficina, el metro, los atascos en la ciudad, el campo de fútbol, el barrio Horta (donde vivió una temporada), El Masnou... respaldado siempre por una profunda labor de investigación y documentación.

Además, en la medida de lo posible, no rechaza apoyarse en referencias literarias, como la más que obvia de **Tolkien** en ***El Señor de los chupetes***, ***Pinocho***, ***El soldadito de plomo***... todo lo que sea **Disney**, e incluso en la mitología u otros autores de cómic (es fácil recordar a **Bilal** al hojear alguna página de ***La caja de Pandora***). Por supuesto que luego reinterpreta todos los datos obtenidos y el resultado es un universo tan personal al autor como familiar al lector que involuntariamente entra a formar parte de su juego.

Es cierto que **Jan** rompe con la línea que marcara **FP**, pero no del todo manteniendo personajes mucho mas cercanos a él que los supertipos, como son la gente de a pie. Por un lado tenemos la identidad del oficinista gris, cuya vida es una sucesión de pequeñas frustraciones. Sometido a la autoridad de su jefe, con su trabajo colgando siempre de un hilo, soportando los caprichos de la insistente novia (Luisa). Por otro lado tenemos la identidad del superhéroe que reúne las características del antihéroe despistado que **Peter Sellers** interpretara en el papel del inspector Clouseau. Incapaz de entender nunca que puñetas pasa a su alrededor irá resolviendo cada conflicto a golpe de casualidad y repartiendo puñetazos a diestro y siniestro. Pasará hambre, frío y sueño pero no dudará en aparcar una aventura por ver un partido del Parchelona F.C.

Lleva a sus extremos la relación López-Luisa Lanas convirtiéndola en uno de los tópicos más recurrentes: la relación de pareja. Luisa es un concepto maniqueo de la mujer y ahí es donde se encuentra la gracia. López tendrá que esquivarla para poder ir al fútbol, su cartera echará humo cuando pague las cuentas del restaurante o hará cola para comprar entradas para el cine. A pesar de todo no hay aventura en la que su cara no tropiece con el bolso de Luisa, o Superlópez sea insultado "¡Esa mediania...!".

Hay más personajes: Jaime es el pelota de la oficina que besa el suelo que pisa el Director, tiránico jefe de López. También están el General Sintacha, el conserje, Ipáñez, el inspector Holmez y su hija delincuente...
Párrafo a parte merece la corta pero intensa galería de villanos. El doctor Escariano Avieso es el científico loco, Al Trapone el

malvado capo mafioso...

Jan escritor.
En un corriente marzo por la tarde...

Jan hace suya con el tiempo la que en principio era una estructura impuesta por capítulos. Cada uno de ellos será un día y el total representa una semana, estados de ánimo o diferentes aspectos de la personalidad, fases de un proceso, o simplemente un paso más en la trama convirtiendo esta etapa progresivamente en la más lúcida en cuanto a guiones. Le gustan las estructuras repetitivas como capítulos con idénticos principios y finales o viñetas en posiciones ya vistas. Características suyas serán los finales abruptos en apenas dos páginas o incongruencias de guión que sin embargo no molestan y el lector llega a aceptar como parte de ese juego. No abandona el chiste repetitivo que cultivara Efepé, sino que lo mejora y provoca que el lector asiduo se familiarice con la serie (de nuevo el juego). Escoge el viaje como fórmula narrativa en la que basar la aventura, que será lo que distinga la mayoría de sus guiones respecto la etapa anterior. Cada viaje supondrá una búsqueda que arrastrará al superhéroe catalán de un escenario a otro. En ocasiones será el propio viaje el objeto de la aventura y el señuelo se desmoronará en las últimas viñetas demostrando ser sólo el McGuffin que detona la acción. Con estas premisas es comprensible que el lector quede atrapado en la red tejida por Jan. Y es que gran parte de la culpa la tiene el universo tan personal por el que bucea: lenguaje propio (los coches Benault, la película Tronak el Kárbaro, el partido del Parchelona contra el Tilbao), los personajes se dirigen al lector siguiendo la tradición **Groucho** o hace uso de todo tipo de bromas privadas como un palpitante complejo de **Hitchcock** (a la menor oportunidad se dibuja a sí mismo), dibujar a **Vázquez**, crítica al tabaco y al consumismo , la palabra Papastratos como equivalente al Austrohúngaro de **Berlanga** , referencias a otras obras suyas como ***Pulgarcito***, dibujar a ***Popeye*** o ***Mickey Mouse*** , "un café con leche y un croassant"...

Jan dibujante.

Es paradójico que destacando como dibujante Jan se considere ante todo un narrador de historias. Sin embargo es más que notable su habilidad para crear atmósferas y escenarios inusualmente barrocos y a la vez inverosímiles, a veces absurdos, otras abstractos (pero que siempre dan profundidad de campo a la acción), todo con una plumilla y un par de botes de tinta Pelikan.

Pasa el tiempo (4 números como guionista para ser exactos) y aparece lo que se convertirá en su obra más redonda en todos los sentidos, La Caja de Pandora: Utiliza de forma inteligente acciones paralelas en distintos planos de la misma viñeta lo que nos lleva al teatro y al cine (**Orson Welles**, no sabemos si conscientemente). Cambia el encuadre de modo natural al servicio de una narración fluida. Atrapa la mirada del lector para posteriormente conducirla a su antojo por la página. Aunque presentes aún no ha desarrollado en su totalidad sus experimentos con viñetas angulosas que señalan el orden de secuencia y en su lugar predomina la viñeta rectangular, de la que prescinde en contadas ocasiones (la suprime para otorgar a una escena espectacularidad, sorpresa, o modifica siempre que esté justificado). Cuida al máximo la expresión de todos los personajes, incluso los que aparecen en segundo plano (recordando a clásicos como **Foster**). Emplea líneas cinéticas que dan vida a los personajes delatándolo como alumno aventajado

de una escuela de animación.

Es de agradecer que Jan se aparte desde los primeros capítulos de la serie de la práctica habitual de Bruguera de dar color por indicación. Su color, fácilmente reconocible, rechaza los tonos planos y evoluciona paralelamente al dibujo. Inicialmente la paleta no es demasiado arriesgada y las degradaciones aunque de agradecer no alcanzan el virtuosismo de esta mítica ***Caja de Pandora***.

En sucesivas entregas el color se aproxima a Europa (ha publicado en países como Alemania), aunque no siempre ha coloreado ni colorea sus álbumes. ***El Periplo Búlgaro*** y ***El asombro del Robot*** de su posterior etapa son ejemplos de como delega estas labores en profesionales que cumplen sobradamente, mientras que *Viaje al centro de la Tierra* o *Los Petisos Carambanales* demuestran su buen hacer en este apartado. El detallismo en su apartado gráfico es tal que se extiende al color y no se limita a pintar con acuarelas, llegando a veces a retocar con lápices y rotuladores los detalles finales. Cabe señalar que existen diferencias entre las ediciones antiguas y las actuales, debido a cambios en los sistemas de reproducción y en el formato.

ETAPA 3, o como todo lo que sube baja.

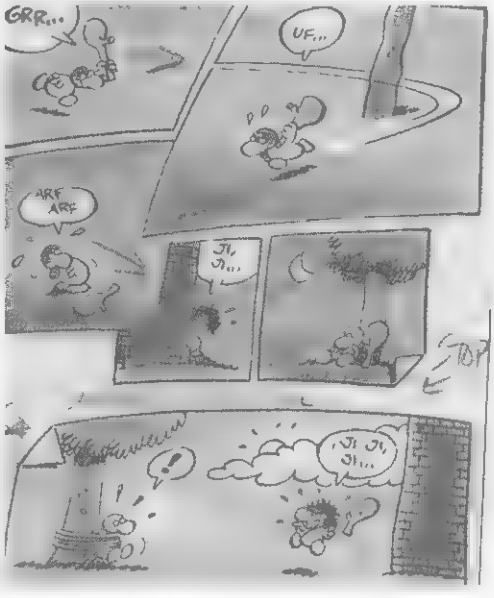
La decadencia de Superlópez o de Jan, que ya es lo mismo, comienza con Viaje al centro de la tierra, nº 10 de la colección. Ambos descienden pero sólo el personaje de cómic encuentra el camino hacia la superficie.

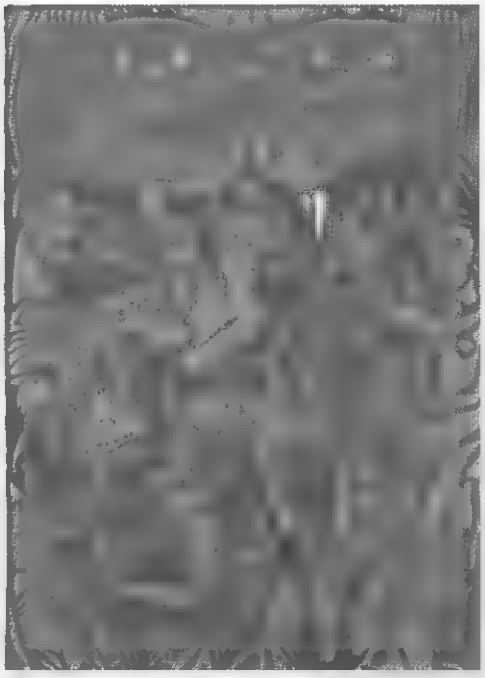
Aparecen en este nº los primeros síntomas de la enfermedad que acabará con la serie: viñetas cada vez más grandes o la sencillez y simplicidad de las historias progresivamente se unen a la despersonalización de los personajes y el exceso de moralina (a veces insultante). Sus argumentos abandonan la ficción, el absurdo. Los elementos más fantásticos e inverosímiles dan paso a ¿historias? Que dependen peligrosamente del álbum de fotos y catálogos de viajes de Jan (Japón, Sudamérica, Europa...) o una crítica ingenua de los actuales males de la juventud ("Sí os ofrecen chocolate decid que... ¡NARANJAS! , ¡Queremos dar clase de física y matemáticas!...). Parece sentir siempre la obligación de introducir mensajes moralizantes hacia los jóvenes de una forma artificiosa y obsesiva que resulta por acumulación ridícula y absurda. Para bien o para mal, nunca ha evitado la reflexión a través de sus personajes.

Las historias no existen como tal, son variaciones o combinaciones de ideas ya utilizadas o en su defecto simples anécdotas o ideas fugaces a medio desarrollar. Lo mismo se puede aplicar a los personajes. Antes definidos con rasgos de personalidad simples pero efectivos, eran fácilmente reconocibles. Ahora se trata de los viejos personajes pero anodinos, semilobotomizados, meras replicas que los suplantan. No hay evolución, ni en su forma de actuar ni de pensar y pasan desapercibidos perdiendo interés para el público y aparentemente para el autor.

Obviamente existen excepciones como *Los Petisos Carambanales* (de la época de la gran superproducción) o *El fantasma del museo* del prado, pero representan dos gotas de agua (¡ni siquiera un oasis!) perdidas en el desierto.

Gráficamente la serie también evoluciona aunque no se puede decir que a peor. Es





indiscutible el status de Jan como narrador nato, ¿ será el **Will Eisner** español?. No resulta tan exagerada la comparación. Ambos tienen un sobresaliente dominio del dibujo y la expresión, puesta en escena resuelta con encuadres inusuales que contribuyen al desarrollo de la acción, personajes que actúan de forma teatral, combinación texto-imagen que funciona como un todo coherente, empleo de la página como unidad narrativa con una planificación de las viñetas que influye en el ritmo de lectura y pausas del relato... Por desgracia Eisner ha sabido evolucionar hacia un universo intimista mientras que Jan se queda varado en un esquema repetitivo, falto de imaginación, dando la impresión de no querer o no saber avanzar.

Mientras tanto no deja de experimentar con la forma de las viñetas y su distribución como función narrativa. Parece ser ésta su única motivación en esta etapa llevándola a veces a sus extremos. Sin embargo decepciona en la falta de detalles que antes inundaban sus páginas y atrapaban el ojo del lector. El detalle aparece ahora en edificios o paisajes calcados de fotos, que si bien antes se integraban en el todo, ahora dotan a algunas viñetas de una artificialidad que contrasta con la simplicidad del resto de las viñetas.

Conclusión.
¿Hay vida después de la muerte?

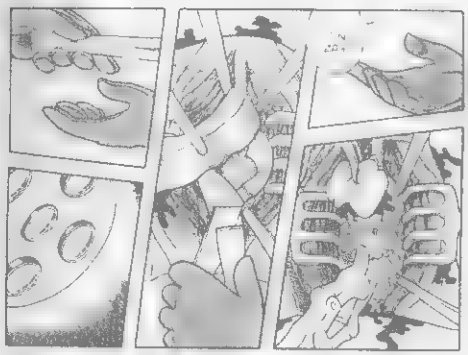
Intentos de sacar a flote la serie como El infierno o el interesante 25 años de Superlópez a duras penas hacen olvidar atropellos tales como El supercrack, Tyranosaurus Sect o Los Gemelos Superlópez (aunque este último no era intención del autor que se incluyera en la serie pues su propósito era levantar las ventas de la revista Zipi y Zape y por lo tanto el público no es el mismo). Autojustificándose, Jan alega que sigue escribiendo y dibujando para las nuevas generaciones y nuevos seguidores de la serie. Sin embargo, uno de nuestros autores más capaces y dotados, parece aburrido pero atado por un compromiso a un personaje con el que parece haberlo contado todo y no hay evolución posible. Superlópez viaja sin rumbo y perdido. Ya no hay misterio encerrado en una caja que despierte el interés del lector. Las bromas han perdido gracia y la serie se dirige hacia un futuro incierto. La caja está abierta y efectivamente, por mucho que nos duela, revela que no hay nada dentro. No es muerte digna para un superhéroe. Morir de aburrimiento.

GORKA OMAETXEBARRIA
& FELIX PASCUAL

Black jack

LA ANATOMÍA DEL MUNDO

Raúl Sastre



Black Jack es una serie del autor japonés **Osamu Tezuka** (1928 -1989)que se estructura en pequeños episodios de 18 a 22 páginas de carácter independiente unos de otros, en la que rara vez se repiten los personajes o continúan los argumentos. En total fueron 244 episodios realizados entre Enero de 1973 y Septiembre de 1978 (más de 40 episodios al año). En España se ha publicado parte de esta obra por la editorial Glénat en 12 tomos que agrupan 6 o 7 capítulos cada uno.

¿QUIÉN ES BLACK JACK?

Black Jack es un médico desfigurado y solitario que ejerce ilegalmente, cuyo nombre es susurrado entre la profesión médica con mezcla de desprecio y admiración, un hombre misterioso capaz de las más increíbles proezas con el bisturí por las que exige a cambio exageradas sumas de dinero, un personaje que se sitúa por encima del bien y del mal, marca sus propias reglas y sólo parece respetar el juramento hipocrático. Aunque tras esa fachada oscura y llena de cinismo encontremos un canto a la parte más noble del ser humano.

EL MEDICO

Osamu Tezuka estudió medicina, lo que le da la base para escribir con conocimiento de causa una serie en la que el ejercicio de la medicina es la premisa argumental básica y la excusa para otras disgresiones alejadas de ella pero ligadas a otros aspectos del ser humano. Esto último no impide que las escenas de operaciones sean explícitas, abundantes y dibujadas con gran realismo, lo que contrasta con el estilo tipo cartoon de los personajes, esto es una característica típica de los mangas donde los personajes son tratados de manera caricaturesca mientras que los objetos son tratados con un dibujo totalmente realista.

Hay que señalar que desde el punto de vista científico Tezuka es riguroso a veces, así la definición de una enfermedad o hecho médico le sirve como motor de la historia, otras deja que corra la imaginación: así vemos transplantes de cerebro o de brazo (aunque esto último, si bien era medicina-ficción cuando Tezuka lo escribió en los 70, hoy en día ya se ha conseguido) incluso hay veces en que Black Jack se detiene por imposibles médicos que hoy ya no son tan imposibles p.ej. un transplante de pulmón. Pero no todo es racionalismo puro y duro, también tiene cabida lo sobrenatural, aunque con cuentagotas, como ese capítulo en que dos muertos se le presentan para que operen el alma de su madre.

También realiza una interesante reflexión acerca del papel de los médicos, así de boca del propio Black Jack se nos dice: *"Es como la vida de cualquier ser vivo... el destino fija el día de su nacimiento y de su muerte... salvar su vida sabiendo que con ello influimos en el curso de su existencia ¿no cambia también el curso de la historia?"*

Pero Tezuka no da respuestas fáciles y así en un capítulo posterior otro de los personajes señala: *"Nadie debe oponerse a la voluntad de los dioses. La función de un médico no esta en decidir la vida o la muerte de los hombres. Está en otro sitio..."*

Siguiendo en esta línea de pensamiento da un buen repaso a la arrogancia de los médicos quienes a veces creen que pueden arreglarlo todo y son incapaces de enfrentarse a su fracaso y limitaciones, en este sentido Black Jack no es si no la encarnación de esa incapacidad, p.ej. cuando muere su maestro o en el capítulo en que un fallo médico está a punto de matar a un hombre que al final se salva por la simple actuación de la naturaleza.

Por otro lado como todo buen personaje Black Jack tiene su némesis, el Dr. Kiriko es un médico que ayuda a morir a enfermos que así se lo piden, algo así como el lado oscuro de la medicina, la verdad que el conflicto podía haber sido explorado con más complejidad, ya que el autor le presenta como un loco sin esperanza, como el típico "malo", cuando el asunto tiene bastante mas enjundia, pero más adelante hablaremos de la aparente simplicidad o no de Black Jack.

EL DEBER DE SER JAPONÉS

Uno de los aspectos que más destaca por su diferencia con nuestra cultura es el sentido del deber que se manifiesta a lo largo de la obra en muchos de los episodios, así tenemos un militar que se fuga de su país en un avión militar ultrasecreto, ya que es la única manera que tiene de llegar a Japón para llevar a su hijo ante Black Jack, una vez su hijo se salva, se suicida por honor por haber traicionado a su país, destruyendo el avión y sus secretos de alta seguridad, o esa anciana a la que un médico salva la vida de su hijo endeundándose de por vida, lo que la condena a trabajar como un animal durante el resto de sus días y, aún cuando el médico muere y su viuda le dice a la buena señora que esta no tiene ya deuda alguna, la anciana decide seguir pagando ya que juró al doctor que pagaría la suma total aunque tardase toda la vida, o ese hombre que atropella a un excelente cocinero al que deja sin brazos y abandona todo para ponerse a trabajar con él hasta alcanzar una habilidad comparable a la del mutilado ex-cocinero y así convertirse en sus brazos.

Este sentido del deber nos puede resultar ajeno e incluso exagerado en un país como el nuestro en que la picaresca y el poco respeto a la palabra dada es parte del patrimonio nacional, pero es una forma de ver las relaciones humanas arraigada en la cultura nipona .

EL MENSAJE

Lo que al final a uno le queda tras leer Black Jack es el mensaje humanista que trata Tezuka de imbuir en todas sus historias, ya que no dejan de ser de una u otra manera cuentos con su moraleja. Ejemplos no faltan: En uno de los episodios Black Jack se queda encerrado en un edificio dentro de una cámara sellada con unos magnates, sin posibilidad de escape esperan su inevitable muerte pero Black Jack no se resigna y trata de buscar una salida, los magnates le prometen 100 millones si les salva y una vez salvados intentan regatearle *"nunca mas confiare en ustedes le dan mas importancia al dinero que a su propia vida"* sentencia Black Jack. O ese otro capítulo donde se nos habla de la superación personal a través de ese minusválido que recorre, a pesar de su dolorosa enfermedad en las piernas, a pie la distancia entre dos ciudades para llamar la atención del público sobre la gente con su enfermedad y a la vez estimular sus maltrechas piernas. El ecologismo, la miseria humana, las luchas por el poder en el episodio donde diferentes médicos luchan por el puesto de direc-

tor de hospital, o la miseria de unos terroristas a los que les estalla su propia bomba a quienes Black Jack pregunta: *"¿Por qué valoras tanto tu vida, si la de los demás te importa tan poco?"* son otras de las diferentes cuestiones sobre las que Tezuka construye sus ralatos.

EL ESTILO

Black Jack tiene un aspecto infantil, la forma en que se dibuja a los personajes, el cómo reaccionan y se comportan a veces resulta excesivamente simplista, quizás porque se dirigía a un público menudo o bien porque la longitud de las historias no le permite entrar en sutilezas psicológicas y va al grano. Por ello, a veces peca de ñoñería como en ese episodio en que una enfermera cuida a un niño que acaba siendo presidente digna de las películas más cursis de la Disney, aunque, por otro lado, a veces llega a unos niveles de complejidad sorprendentes como esa historia en que un profesor admirado por sus alumnos que sirve de inspiración en sus vidas resulta ser al final un fraude ya que no tenía titulo para poder ejercer la enseñanza y, lo que es aún peor, era un ladrón. O ese amigo de infancia de Black Jack convertido en gángster y donde, mediante una habilidosa narración, Tezuka nos deja con la duda de si traiciona o no a Black Jack, lo que cambia toda la perspectiva del final de la historia ya que el delincuente, finalmente, va a la silla eléctrica por que Black Jack le denuncia creyendo que realmente le ha intentado matar.

También hay que destacar el tremendo grado de expresionismo que hay en el dibujo, por ejemplo hay una viñeta en la que se refleja el desprecio de unos médicos sobre otros licenciados en otra universidad, unos son dibujados como gigantes y los supuestamente inferiores como enanos, o en la secuencia de la pesadilla en que un pianista enfermo se ve en un salón de conciertos sin brazos.

Finalmente, lo que destaca por encima de todo es su condición de excelente narrador, para muestra el final del capítulo 6 del tomo 10 todo una lección de economía narrativa y de como transmitir los sentimientos de los personajes en pocas viñetas.

EN CONCLUSIÓN

La edición española es, en general, una

EN CONSECUENCIA AQUELLOS QUE COMO YO, PROCEDEMOS DE OTRA UNI VERSIDAD
SEAN CUALES SEAN NUESTRAS CAPACIDADES, ESTAMOS OBLIGADOS A JUGAR UN PAPEL INSIGNIFICANTE. O ESO, O NOS ECHAN.

edición correcta aunque contiene errores ortográficos que claman al cielo, cosas como "cirujía" o "quirurjico", en fin no vamos a ahondar más en la herida... Además aunque aún quedan episodios inéditos no se van a publicar (suponemos que por falta de ventas).

Como conclusión cabe decir que Black Jack no está a la altura de Adolf, la única otra obra de Tezuka publicada en España, sin embargo, nos muestra una etapa en la que el autor ya mostraba, aunque aún no en su madurez, las características que le llevarían a poder crear esa obra genial que es Adolf. Black Jack es, en definitiva, una exploración no sólo de la anatomía de los cuerpos que vemos con profusión en las diferentes operaciones quirúrgicas imposibles que Black Jack realiza, sino también un estudio de la anatomía del mundo, de las miserias, miedos, alegrías que conforman la vida y la muerte de las personas.

Para acabar os recomendaría que compraseis alguno de los tomos para probar, da igual cual, ya que las historias son independientes unas de otras, y decidáis por vosotros mismos. No es una obra maestra pero sí un buen tebeo bien escrito por un gran narrador cuya lectura merece la pena.

Black Jack 1-12 ed Glénat 1200pts c.u.

Sandman

THE SANDMAN COMPANION: HABLANDO SE ENTIENDE LA GENTE

Koldo Azpitarte

La llegada de internet y su torrente de información acerca de los temas más peregrinos, ha hecho que a los libros que tratan de fenómenos de la cultura popular se le exija que sean algo más que un compendio de información dispersa en varios medios.

Así, **Hy Bender**, el autor del libro que nos ocupa, fundamenta todo su trabajo en una larga entrevista a **Neil Gaiman** en la que va revisando número a número todos los episodios de su aclamada serie **Sandman**, explicando con divertidas anécdotas cómo iba gestando la obra. Además, dibujantes, coloristas, rotulistas y editores contribuyen a la obra mediante intervenciones puntuales que aclaran facetas de la creación que el guionista no controla.

Estructurado en capítulos que se corresponden con los tomos de la serie, el autor comienza por resumir el argumento de los mismos y luego lo va desgranando en compañía de Gaiman.

El resultado es un libro francamente ameno, ilustrado con multitud de dibujos inéditos o poco conocidos, que ha sido un éxito sorpresa para la misma D.C. y, al parecer, ha contribuido a reverdecer el interés por una serie que ya ocupa un lugar entre los clásicos. Tanto es así que corren rumores de que está en preparación otro libro que profundizaría en el tema, esta vez desde la vertiente gráfica, es decir, entrevistando a los dibujantes.

Para que el lector se haga una idea de lo que el libro ofrece, vamos a centrarnos en el capítulo dedicado a **"La casa de las muñecas"**, tomo que en breve será reeditado por **Norma**.

El título de esta saga no se refiere como algunos imaginábamos a la famosa obra de **Henrik Ibsen**, sino al no tan conocido libro infantil de **Rumer Godden**, tal y como nos aclara el autor en las primeras líneas del capítulo. Otra curiosidad relacionada con los títulos de los capítulos es el hecho de que **"Men of Good Fortune"** es el título de una canción de **Lou Reed**, cosa que llamó la atención de su dibujante, **Michael Zulli**, gran fan del cantante neoyorquino.

El libro, además, aporta atractivas interpretaciones no siempre evidentes. Así, el dibujante **Mike Dringenberg** establece un paralelismo entre el Corintio y el artista, por lo que de devoradores de visiones ajenas tienen ambos, tesis que se ve reforzada por el hecho de que el mismo Gaiman posara como el Corintio en la portada del número en el que este personaje se presentaba. Ya en el fragmento de entrevista, Gaiman nos cuenta que lo de la convención de asesinos en serie fue algo que se le ocurrió tras acudir a la World Fantasy Convention e imaginar que realmente podría haber convenciones de cualquier cosa... hasta de serial killers.

Preguntado por la censura, nos confirma que D.C. censuró parte de la explicitud de algunas escenas en el episodio "Nada", en las que la protagonista acababa con su virginidad piedra en mano. En el apartado de las intervenciones menos gloriosas de D.C. cabe reseñar que en las páginas de homenaje al primer soñador del cómic, **Little Nemo**, éstas debían ser rotuladas al estilo de **Mc Cay**, pero no les dejaron hacerlo por miedo a infringir alguna ley de copyright y la escena pierde así parte de su condición de homenaje. Del mismo modo, se le prohibe hablar de masturbación (*"la gente no se masturba en el universo D.C."* le dijo Karen Berger) y Disneyland pasa a ser Funland por miedo a que los chicos del ratón se mosqueen.

Más interesante resulta el hecho de que confirme algo que muchos habíamos supuesto: El periodista que acude camuflado como un serial killer más, adopta la identidad de un personaje (the Boogeyman) que había muerto meses atrás en la serie **Swamp Thing** en lo que constituye un homenaje a la obra de un autor a quien admira: **Alan Moore**.

Moore a su vez interviene en este capítulo para narrarnos la famosa anécdota según la cual una noche, en el transcurso de una cena, comenzaron a hablar sobre lo que cada uno de los comensales estaba escribiendo en aquel momento y cuando le toco el turno a Moore, este comenzó a contar parte de **From Hell**, cuando Jack el destripador mata a una de sus víctimas. El hecho

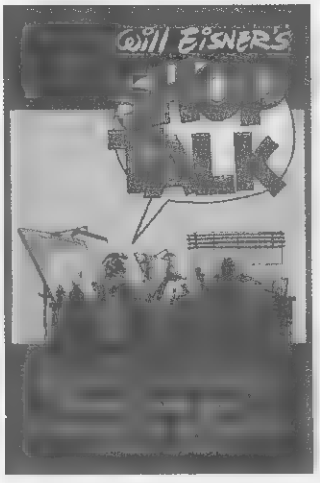
es que Gaiman no pudo resistir la vivida descripción y tuvo que salir fuera del restaurante a tomar aire fresco. Cuando por fin salieron el resto, allí estaba Gaiman siendo consolado por una mujer mayor vagabunda que era el vivo retrato de la que luego conoceríamos como Hettie la loca.
Otro detalle, quizá más evidente pero igualmente curioso es el de que Gilbert, el cuarto de los sueños perdidos de Sandman, tome su nombre y su aspecto de **Gilbert K. Chesterton**.

Hay más anécdotas, desde luego, pero creo que con esto os haréis una idea de lo que os podéis encontrar en el apartado dedicado a "La casa de las muñecas".

La mayor virtud del libro es que, sin ser un libro de Neil Gaiman, su voz es la que más claramente se escucha a lo largo de las 300 páginas que el ensayo ocupa. De consulta fácil y rápida, es el libro ideal para quienes hace ya algunos años que no releen Sandman, ya que su lectura aviva el interés por revisar esa obra maestra de los años noventa.

previews

ALGUNOS PRODUCTOS DESTACABLES DEL PREVIEWS DE ENERO



DARK HORSE

WILL EISNER'S SHOP TALK.
Se trata de un libro de 250 páginas de entrevistas de **Eisner** a **C. C. Beck, Neal Adams, Jack Kirby, Joe Kubert...**, con ilustraciones inéditas o poco vistas. Trucos, técnicas y anécdotas de los más grandes. Son entrevistas en profundidad, una de ellas, la de **Milton Caniff** se vio hace tiempo en España en él único número de **Fancomics.**
20 dólares

JOKER/MASK TP.
Para los que no puedan esperar a la probable edición de **Norma**, aquí tenemos el primer trabajo importante de **Ramón f. Bachs** en el mercado americano.
96 páginas, 12 dólares.

THE NEVERMEN TP.
Recopilación de esta inclasificable y curiosa miniserie en blanco y negro que tiene como principal atractivo los dibujos de **Guy Davis.**
128 páginas, 15 dólares.

DC:

BATMAN: GOTHAM NOIR.
Ed Brubaker y **Sean Phillips** hacen un elsewords de Batman ambientado a lo L. A. Confidencial.
7 dólares por 64 páginas.

BATMAN: NO MAN'S LAND VOL. 5 TP
Trade Paperback que recoge los últimos números de la exitosa saga que el año pasado volvió a poner a Batman en el candelero. Aún están disponibles los cuatro TP anteriores.
208 páginas por 13$.

FLASH & GREEN LANTERN: THE BRAVE AND THE BOLD TP Recopila los seis números de la miniserie a cargo de **Mark Waid, Tom Peyer, Barry Kitson** y **Tom Grindberg.** El que haya leído **JLA: Year One** mejor, que ya sabe de qué va la serie, el que no, no sé a qué espera para hacerlo.
144 páginas por 13$

ENEMY ACE:
WAR IN HEAVEN
Primero de los dos prestigios en los que **Garth Ennis** sigue resucitando los títulos de guerra de DC (¿Para cuando el Sargento Rock?). **Chris Weston** y **Christian Allamy** se encargan de la parte gráfica.
48 páginas, 6 dólares.

AMERICAN CENTURY.
Vuelve **Chaykin** al cómic para contarnos una historia de los años 50, su década preferida. Serie regular a 2.5 dólares.

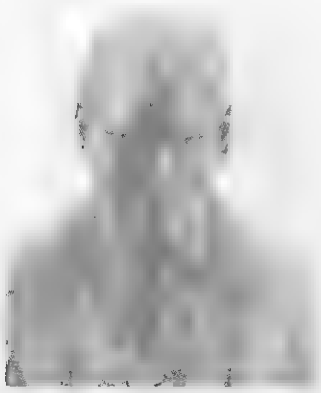
THE CRUSADE.
Seagle y **Kelley Jones** nos ofrecen el primer número de la serie regular tras el pretigio del mes pasado. Cubiertas de **Sienkiewicz.**
2.5 dólares por 24 paginas.

HOUSE OF SECRETS: FAÇADE.

Seagle con **Kristiansen** vuelven con su serie de culto. Miniserie prestige de dos numeros pintados.
6 dolares por 48 paginas.

THE INVISIBLES:
APOCALIPSTICK TP
Prosiguen los recopilatorios con la fantástica serie de **Grant Morrison**. Este comprende los números 9-16 de la primera serie (recordemos que Norma publicó los ocho primeros). Un carrusel de dibujantes entre los que se incluyen **Jill Thompson**, **John Ridgway** y **Chris Weston** son los encargados de la parte gráfica.
208 páginas por 20$.

PLANETARY:
THE FOURTH MAN HC
Recopilatorio en tapa dura de los números 7 a 12 de esta colección. Para aquellos muy exquisitos o que no pueden esperar a que Planeta reinicie la serie.
144 páginas por 25$.



STRAY
Dentro del subsello Homage tenemos este prestigio que supone la vuelta de **Pollina** al cómic. El argumento parece curioso y un tanto surrealista (cuanto menos sepáis mejor), pero la presencia de **Lobdell** de guionista no sabemos cómo tomárnosla.
48 páginas a 6 dólares.

BATMAN ARCHIVES Vol 5
Para nostálgicos o amantes de la edad dorada con posibles. En este lujoso volumen encontramos a artistas del calibre de **Bill Finger**, **Bob Kane** o **Dick Sprang** entre otros.
50 dólares por 228 páginas.

JLA: BLACK BAPTISM
Nos encontramos frente a otra de las inumerables miniseries, prestigios, novelas gráficas o lo que sea que siempre hay en torno a la JLA, si destacamos esta es por los dibujos de otro español (¡Y van...!) **Jesús Sainz**, que empezó a foguearse en la ya mítica **Camaleón ediciones**, con la serie **Azoth**. Miniserie de 4 números a 2.5 dólares.

ORION Nº 12
Prosigue esta dinámica serie de **Walter Simonson**, si la reseñamos más que nada es porque la historia de complemento está dibujada por el cada vez más vago **Jim Lee**, ya sabéis, para fans del amigo Lee (si quedan).
2'5 dólares.

WONDER WOMAN Nº 168
Otra curiosidad, si hace poco tomó las riendas de la colección **Phil Jiménez** (de la escuela de **George Pérez**), ahora es el mismísimo hijo pródigo el que regresa a una de sus más queridas colecciones para co-guionizar una historia en dos partes. 2'25 dólares.

VERTIGO TAROT DECK SET
Aunque generalmente no destaquemos este tipo de productos, la verdad es que era muy difícil pasar por alto esta maravilla de **Dave McKean** agotada desde hace tiempo.
30 dólares.

IMAGE:

GOLDFISH
"The Definitive Collection"
272 paginas escritas y dibujadas por **Bendis**, el autor revelación de la temporada por 20 dolares.

THE RED STAR TPB
Tomo de tamaño álbum que recoge los números 1-4 de la serie y un buen número de extras como dibujos inéditos y un cómo se hizo...
25 dólares por 140 páginas.

MAGE TP VOL 4.
Si aún no has leído nada de **Mage** de **Matt Wagner**, también se resolicitan todos los

anteriores. Si eres un seguidor de la serie, te alegrará saber que por fin se completa el segundo arco argumental.
15 dólares, 96 páginas.

ARIA: SOUL MARKET Nº 1
Primer número de esta serie de la que ya os hablamos en las noticias.

IMAGE TWO-IN-ONE
Los osados **Erik Larsen** y **Chris Eliopoulos** recogen el guante lanzado por **Scott McCloud** y nos ofrecen sendos cómics de 24 páginas realizados en 24 horas cada uno. Como mínimo curioso.
48 páginas, 3 dólares.

TALES OF TELLOS: MAIDEN VOYAGE
El conocido autor de **La espada de cristal, Crisse**, abandona el mercado europeo para colaborar en el mundo de fantasía creado por **DeZago** y **Wieringo**.
48 páginas, 4 dólares.

MARVEL:

DAREDEVIL: YELLOW
Jeph Loeb y **Tim Sale** han

hecho maravillosas historias de Batman juntos y ahora le toca el turno a Daredevil.
3.5 dolares por 32 páginas

ULTIMATE SPIDERMAN TP
El mismo mes que aparece el número 7 de la colección, Marvel publica el recopilatorio de los 7 primeros números. Una buena ocasión para el disfrute de la excelente recreación de Spiderman que están llevando a cabo **Bill Jemas, Brian Michael Bendis** y **Mark Bagley**.
192 páginas por 20$.

INDEPENDIENTES:

JUST A PILLGRIM Nº 1 (Black Bull)
Los editores de **Wizard** nos ofrecen este trabajo que tiene toda la pinta de ser otra de esas bufonadas que tanto le gustan realizar al bueno de **Garth Ennis**, en este caso acompañado por su compinche español **Carlos Ezquerra**. Es una serie limitada de cinco números para contar la historia de un enigmático peregrino predicando en un mundo post-apocalíptico (¿Preacher II?). Esperemos que al menos sea divertido.
3 dólares, 32 páginas.

WARREN ELLIS' DARK BLUE GN (Avatar Press)
Poco queda por decir tras este título, pues eso, novela gráfica de **Warren Ellis**, el que quiera que pruebe.

RAYMOND CHANDLER'S THE LITTLE SISTER (Bud Plant)
Siempre hay que revisar la sección de **Bud Plant**, ya que a veces ofrece sorpresas como esta, la novela gráfica que puso en el mercado al fantástico **Michael Lark** a 9 dólares. Ojo que tampién tiene de oferta dos recopilatorios de **Madman**.

BERLIN: CITY OF STONES (Drawn & Quarterly)
212 páginas recogiendo los 8 primeros capítulos de esta historia.
Formato libro, 16 dólares.

THE FALL (Drawn & Quarterly)
Jason Lutes y **Ed Brubaker**.
Son 32 paginas en blanco y negro por 4 dólares pero valdrá la pena. Seguro.

ACME NOVELTY LIBRARY Nº 15 (Fantagraphics)
El paradigma de la modernidad en el cómic.
32 páginas, 10 dólares.

GHOST WORLD SCREENPLAY (Fantagraphics)
Guión de la película del mismo título realizado por el propio **Clowes** y **Terry Zwigoff**, director de la

misma.
144 páginas por 17 dólares.

CHAOS LONE SLOANE BY DRUILLET HC
(Heavy Metal Magazine)
Nuevo trabajo de **Druillet** en años. Una curiosidad para los más viejos del lugar 17 dólares.

IS ART THE ART OF INSIGHT STUDIOS
(Insight Studios)
Libro de ilustración a color con los tres integrantes del estudio: **Frank Cho**, Marc **Hempel** y **Mark Wheatley**. Estilos muy variados pero magníficos todos ellos.
112 páginas, 30 dólares.

WING OF TWILIGHT: THE ART OF KALUTA
(NBM)
Otro libro de ilustraciones, en este caso de **Kaluta**, ¿será este el libro que va a editar Norma?
80 páginas, 25 dólares.

HOW TO BE AN ARTIST
(Eddie Campbell)
Aquellos que hayan disfrutado del From Hell, pueden probar con esta rara avis a cargo de **Eddie Canpbell** en la que mezcla un libro tipo "Aprende a..." con retazos autobiográficos. Incluso aparece **Alan Moore** como un personaje más de la historia.
128 páginas por 14$.

QUEEN & COUNTRY
(Oni Press).
Steve Rolston dibuja la creacion de **Greg Rucka** y **Tim Sale** hace las portadas. Un buen escritor a tener en cuenta.
3 $ por 32 páginas B/N

REVISTAS:

CÓMICS JOURNAL Nº 233
(Fantagraphics)
La siempre inquieta, aunque bastante pedante revista se ha convertido en la única referencia seria en USA. En este número entrevistan a **Clowes**.
120 páginas, 6 dólares.

COMICOLOGY #3
Ofrece un monográfico **Carlos Pacheco** con entrevista incluida.
100 páginas, 6 dólares.

ALTER EGO COMIC BOOK ARTIST COLLECTION
160 páginas dirigidas por **Roy Thomas**, imprescindible para los muy fanáticos de la Silver Age.
16 dólares.

OTROS:

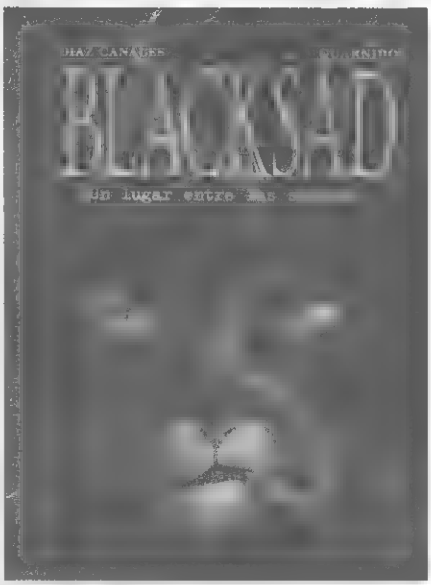
ART OF GIORGIO CAVAZZANO
En la sección internacional del Previews podemos encontrar este magnífico libro sobre uno de los más grandes dibujantes que ha tenido **Mickey**.
128 páginas, 17 dólares (el texto es en italiano).

SERGIO TOPPI: NARRATORE D'IMMAGINI
Parece que en la sección internacional destacan nuestros amigos del fumetti, en este caso se trata de una recapitulación de la carrera del gran **Sergio Toppi**.
128 páginas por 15 dólares.

CLERKS ANIMATED VIDEOS:
Terminamos con una sorpresa. Podemos conseguir en Video o DVD los seis capítulos que existen de esta serie basada en la película de **Kevin Smith**. Lo sorprendente es que tras la emisión de dos capítulos la cadena ABC decidió cancelar la serie por lo que en el video aparecen cuatro capítulos nunca vistos con anterioridad (aunque para nosotros los seis sean completamente inéditos, claro). 20 dólares en video y 30 en DVD (ojo que hay que tener reproductores que acepten el sistema americano).

reseñas

BLACKSAD:
Deslumbrante Guarnido



Detective privado de dudosa reputación investiga el asesinato de una famosa starlet ex-amante suya. Esta es la premisa del álbum, obra de **Juanjo Guarnido** sobre guión de Juan **Díaz Canales**, que tras aparecer en Francia de la mano de Dargaud es ahora publicada en nuestro país por *Norma Editorial*.

El desarrollo de la historia sigue las mismas pautas que cualquier novela de serie negra de **Raymond Chandler** o **Dashell Hammet**, sin llegar en ningún momento a lograr una personalidad propia o ni siquiera intentar sorprender al lector con algún giro inesperado. No obstante, el álbum no está mal escrito, todo lo contrario, la lectura es fluida y los diálogos están bien construidos. Simplemente, la trama se reduce a una sucesión de tópicos de principio a fin. Se echa de menos algún intento de usar una fórmula menos convencional.

Sin embargo, todas las carencias del guión nos las compensa con creces el maravilloso dibujo de Juanjo Guarnido. Resulta complicado adivinar tras estas páginas al mismo autor que comenzó colaborando para Forum para luego desaparecer (ahora sabemos que su destino fueron los estudios de animación de la Disney).

Ahora reaparece con un estilo obviamente influenciado por su trabajo como animador que el uso de animales antropomórficos no ayuda demasiado a ocultar. Las influencias se acaban ahí, pues se maneja perfectamente dentro del medio en el que se encuentra, con una narrativa ágil y fluida, unas detalladísimas viñetas y un del uso color verdaderamente impresionante, variando la paleta en función del ambiente que cada plancha precise.

El único pero que se le podría encontrar sería una portada que no está a la altura del interior, pero esto no desluce una opera prima que esperemos sea el inicio de una larga carrera en este mundillo cada vez más necesitado de nuevos valores.

Gorka Dominguez

Blacksad 1. un lugar entre las sombras
Guión: Juan Díaz Canales. Dibujo: Juanjo Guarnido
Norma Editorial.
Cartoné con sobrecubierta. 1750 pesetas, 48 páginas.

EL INCAL
El giro de 360 grados

Cuando uno se enfrenta al **Incal** con ánimo de realizar una crítica mínimamente elaborada, el vértigo es la sensación predominante. Estamos ante una de las obras más influyentes de la historia del cómic, puntal fundamental del europeo de los 80 y revisitarla significa tratar de ver con ojos críticos lo que antes te maravillaba.

Publicada originariamente del 83 al 89, en la colección **Humanoides** de *Metal Hurtlant*, ahora **Norma** nos presenta la reedición en un lujoso tomo que recopila los 6 álbumes.

Comenzaremos por la vertiente menos discutida de la obra. Desde el punto de vista gráfico, asistimos a la mayoría de edad de **Moebius**, que en el transcurso del primer álbum de la saga se despega de su alter ego **Giraud** y adquiere un trazo y una personalidad propias.

Los tres siguientes álbumes serán los de la madurez y en ellos se sentarán las bases de un estilo imitado y copiado hasta la saciedad.

Finalmente los dos últimos están resueltos con una celeridad que hace que su acabado sea más tosco y descuidado. Sigue siendo Moebius, sí, pero un Moebius menos motivado.
En conjunto, la calidad gráfica de la obra es indiscutible y más de una década después sigue siéndolo.

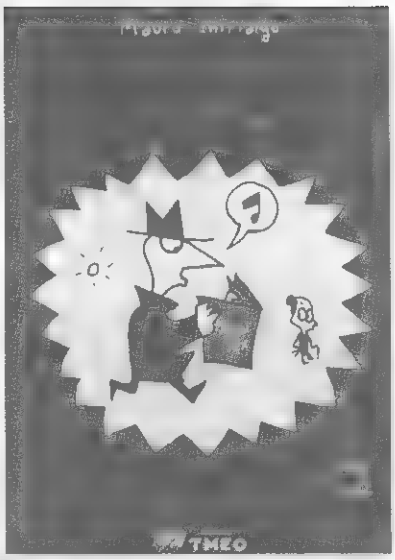
Pasemos ahora a la parte más polémica de la obra, el guión. **Alejandro Jodorowsky** ejemplifica en este cómic una constante en su obra: Grandes ideas con un comienzo prometedor que acaban siendo desarrolladas a medio gas y rematadas de mala manera. En este caso, una interesante base de partida con un universo urbano atractivamente presentado y la inevitable dosis de mesianismo cósmico que acompaña a su obra como agradable contrapunto, va evolucionando hacia una espiritualidad cada vez mayor que deshumaniza a los personajes, hasta tal punto que al final de la cuarta parte son meras piezas de una complicada partida de ajedrez que sólo interesa al autor. La resolución de esta aventura cósmico-religiosa tan sólo podía acabar con la intervención de **Él**, momento sonrojante que le deja completar el viaje y dejarnos a nosotros donde estábamos.

La obra en conjunto se lee muy bien y tiene momentos excelentes, conceptos tremendamente imaginativos y hasta un agradable sentido del humor que, por desgracia, también acaba diluyéndose. El mayor problema no es lo bueno que es el Incal sino lo genial que hubiera podido ser de haber mantenido su tono inicial.

Koldo Azpitarte

El Incal
Guión: Alejandro Jodorowsky. Dibujo: Moebius
Norma Editorial
Cartoné. 5900 pesetas, 312 páginas.

MAURO: SIEMPRE EN FORMA



Herminio Bolaextra 2: Siempre en forma es el segundo álbum de este personaje que nació hace 13 años en la revista TMEO (editores también de los dos álbumes del personaje). Poco ha cambiado para Herminio en estos años. El sintético estilo gráfico de Mauro Entrialgo no da para grandes evoluciones pero narra con una claridad que para si querrían muchos. También nos encontramos con el Mauro de siempre en los guiones: historietas que retratan aspectos marginales y cotidianos de nuestro tiempo, mil veces mas reales que las estúpidas historias del Kronen y todo ello aderezado con un humor heredero directo de los mejores Vázquez, Peñarroya (me viene a la cabeza su Pepe el hincha) y otros clásicos de la escuela bruguera.
Provocador de mojigatos y conservadores, la mejor noticia que podíamos dar es que Herminio sigue estando en forma...y Mauro también.

Koldo Azpitarte

Herminio Bolaextra 2. Siempre en forma
Guión y dibujos: Mauro Entrialgo
Colección TMEO.
Rústica. 700 pesetas. 58 páginas

LA PAREJITA. TE AMO... ¿PUEDES BAJAR LA BASURA?

Manel Fondevilla nos ofrece en esta recopilación de las páginas aparecidas en el Jueves un retrato de la relación de pareja en clave de humor. Humor de lo cotidiano con un ligero toque de nostalgia.

Se confirma con esta obra como uno de los humoristas más lúcidos de su generación, con un talento especial para dibujar personajes y situaciones de nuestro entorno inmediato. La principal limitación de estas historias está marcada por la cadencia semanal de su publicación y por la línea de la revista. Sin embargo tras más de cinco años de dibujar una página semanal sigue manteniendo la frescura de los personajes. Además Manel es capaz de conservar su estilo (humor cáustico-marciano) adaptándolo al público dispar del Jueves.

El cuidado que pone tanto en guión como en el acabado visual hacen pensar que sigue disfrutando con la serie. Experimenta con el ritmo narrativo de cada gag, emplea una cuidada paleta de colores y trata con un especial cariño a los dos protagonistas que le son muy cercanos al lector. Todos hemos vivido situaciones como las que aquí nos cuentan: Rompemos cada Navidad las mismas promesas, nos hurgamos la nariz, nos emocionamos con Fofó o los Madelman y buscamos excusas para que baje la basura nuestra pareja. En fin qué sé yo, puede que no todos los chistes mantengan el mismo nivel (sería injusto exigirle a nadie que sea igual de ingenioso una vez a la semana)

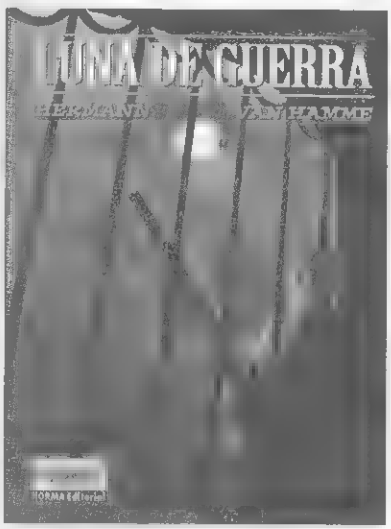
pero creo que la lectura de este álbum es más que aconsejable... ¿qué hacen que no bajan corriendo al kiosco a comprarlo!!!

Felix Pascual

La parejita. Te amo... ¡puedes bajar la basura
Guión y dibujos: Manel Fotdevilla
El Jueves
Rústica.650 pesetas. 64 páginas

LUNA DE GUERRA
Un plato exquisito

¿Alguien recuerda el célebre Quinto Centenario? Poco antes de aquel dichoso 92 **Romeu** publicaba en el **País Semanal** una tira que titulaba **500 años no es nada,** en la que nos demostraba con acertadas analogías lo poco que habíamos cambiado desde aquel descubrimiento, y lo mucho que nos seguíamos pareciendo a la gente de aquellas fechas ya tan lejanas e históricas.



Pues bien, **Van Hamme** y **Hermann** hacen lo mismo en esta estupenda **Luna de Guerra.** La disputa en el festín de una boda entre el mesonero y los invitados por la calidad de unas gambas con tomate es el pretexto del que se sirven los autores para demostrar una vez más la sinrazón, la estupidez, la barbarie y, en definitiva, qué poco nos separa como "civilización" de aquella que vivió en la Edad Media.

Y es que a pesar de que uno de los personajes afirme que *"ya no estamos en la época donde los señores feudales se tomaban la justicia por su mano"* el álbum se encarga de desmentirlo en cuanto tiene la posibilidad. Y es que todavía hay clases y, "nobleza obliga", hay que marcar diferencias *("¿Qué se preguntaba, señor funcionario de la Seguridad Social?").*

El guión es un ejemplo perfecto de cómo se debe contar bien una historia. Y el dibujo de Hermann (que por lo visto también se encarga de la planificación) está como es habitual en él, a la altura del guión. Un tebeo casi perfecto de principio a fin.

Si tuviéramos que ponerle alguna pega sería precisamente la de remarcar constantemente esa similitud con el medievo, que hace que Van Hamme recargue las tintas en el personaje de Jean Maillard (el único "flash-back" de la historia). Sí, puede ser cierto que así se entiende aún más la "personalidad" de Jean Maillard, y el porqué ocurre lo que ocurre. Pero al fin y al cabo, la realidad nos demuestra continuamente que no hace falta ser tan hijo de puta para llegar al tipo de situaciones que desembocan en Luna de Guerra. Los seres humanos somos así. Y es que como decía Romeu, Quinientos años no es nada.

David.

Luna de guerra
Guión: Jean Van Hamme. Dibujo: Hermann
Norma Editorial.
Rústica. 1300 pesetas,.56 páginas.

WILL EISNER: QUIEN TUVO , RETUVO.

Tras un puñado de obras en las que planeaba la sombra de la decadencia sobre el más grande dibujante de cómics vivo, aparece en España su penúltima obra: "**El último día en Vietnam**", un recorrido por las anécdotas que **Eisner** atesora de su paso por el ejército. Las historias, breves, apenas pasan de ser eso, anécdotas, y tan sólo la más larga, de unas 32 páginas, llega a tener un recorrido narrativo real.

A pesar de la indudable mejoría frente a sus decepcionantes adaptaciones literarias, nos encontramos a un Eisner en horas bajas a quien el formato y técnica elegidos no ayudan.

La apariencia de lápiz sobre lienzo contribuye a que la debilidad del trazo de un anciano sea aún más patente y el formato es excesivamente grande para lo que la historia narra.

Sin embargo, hay detalles que revelan la grandeza del autor: los personajes son descritos en un par de dibujos sin necesidad de textos de apoyo, cada rostro tiene unos rasgos profundamente humanos que lo identifican como alguien único, la narración es fluida y los encuadres imaginativos.

A otro no le hubiéramos pedido más, pero siendo quien es, uno no puede dejar de pensar en lo que hubiera supuesto una visión profunda del Vietnam a través de los ojos de Eisner.

D.C. cómics por su parte acaba de editar en los U.S.A. el que hasta ahora es el último álbum de Eisner, "**Minor Miracles**", y para alegría de sus muchos seguidores, es la rehabilitación que todos deseábamos.

Eisner vuelve a terreno conocido. De hecho, "Minor Miracles" es una secuela de "**Avenida Dropsie**" y eso se nota. Nuevamente nos narra varias historias, pero todas tienen un desarrollo equilibrado y alguna supera las 60 páginas. Poco importa que los protagonistas cambien de una a otra historia porque, tal y como en sus mejores obras, el protagonista es ese barrio que tan sólo existe en los recuerdos de unos pocos. Eisner sabe que juega en casa y, sin buscar una originalidad que nadie le pide a estas alturas, teje un puñado de evocadores relatos.

Al contrario que en la obra anterior, en ésta la técnica y el formato son los idóneos, ya que las tintas reforzadas con sombras de aguadas siempre han sido una de sus mejores bazas y el formato casi comic-book hace que se aproxime aún más a "**Contrato con Dios**", quizá su obra más representativa (que no la mejor), haciendo menos evidente una cierta escasez de viñetas por pagina.

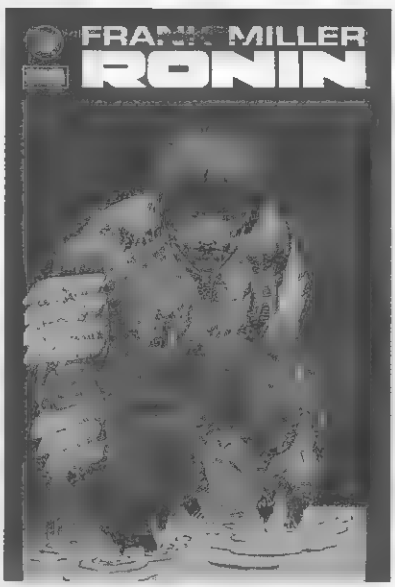
Minor Miracles entronca con lo mejor de la producción última del último de los gigantes, que a sus 82 años deja claro que dios no se jubila hasta que muere.

Koldo Azpitarte

El último día en Vietnam
Guión y dibujo: Will Eisner
Norma Editorial.
Rústica. 1500 pesetas, 80 páginas.

Minor Miracles
Guión y dibujo: Will Eisner
DC Comics
Rústica13 $, Cartoné 30 $. 110 páginas.

RONIN El laboratorio del Dr. Miller



A estas alturas no es ningún descubrimiento decir que la década de **Miller** fueron los 80. De joven autor promesa en **Daredevil** pasó con **Ronin** a joven autor reconocido, se convirtió con **Dark Knight** en vaca sagrada y ha terminado siendo ídolo caído en los 90.

Ronin es un experimento visual con todo lo que esto conlleva: ausencia de texto de apoyo (¿seguro que hablamos de Miller?), distribución de paneles con función narrativa, uso inteligente de la doble página, subdivisión de la viñeta, páginas expandibles, coreografías milimetradas, zooms, travellings, rotaciones... recursos a los que estamos acostumbrados hoy en día, pero que en su momento no revolucionaron el medio, como tanto se ha dicho, sino lo abofetearon e hicieron despertar.

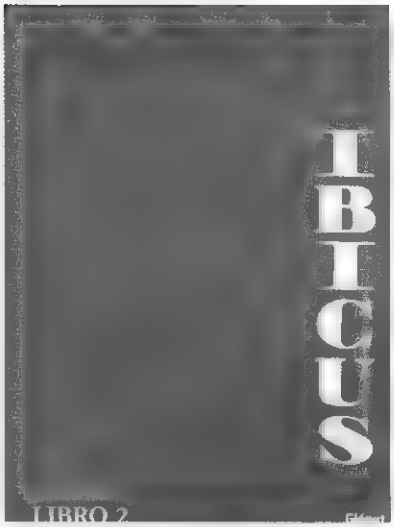
Además, tras la fachada artística, Ronin significaba mucho más: contrato astronómico con libertad creativa por parte de DC, control sobre el producto final (no sólo dibujo y guión, sino también diseño y producción), grandes expectativas de venta con grandes fracasos económicos, la creación de las Tortugas Ninja como parodia...
Los contras se han convertido en típicos tópicos de Miller: situaciones y personajes tan extremos que aunque justificados terminan siendo ridículos, obsesión por el individualismo y el sacrificio del héroe, involución del trazo a medida que avanza la serie, el cuero y el masoquismo gratuito...

¿Indispensable?. Yo no diría tanto. ¿Recomendable? Eso seguro. Ya era hora que del mismo modo que aquellos libros considerados clave de un determinado momento, género o autor están siempre disponibles, pasara lo mismo con los **Watchmen,** cosas pantanosas y compañía. Aunque sea Norma quien lo haga.

Gorka Omaetxebarria

Ronin
Guiónу dibujo Frank Miller
Norma Editorial.
Cartoné 4900 pesetas,.305 páginas.

IBICUS CONTRADICTORIO



IBICUS es una tetralogía en la que **Pascal Rabaté** adapta al cómic una novela de **Alexis Tolstoi** recreando la Revolución Rusa.

Así enunciado no suena demasiado atractivo. Relato histórico y evolución sociopolítica de una nación que se desmorona puede que no sean reclamos suficientes para atraer al potencial lector a una obra de más de 500 páginas dividida en 4 volúmenes. Pero superadas las reticencias iniciales nos encontramos con algo completamente distinto. Rabaté/Tolstoi no narran los acontecimientos que aparecerían en un libro de historia al uso sino que se centran en una historia individual, la de Simeón. Un contable mediocre y gris al que una gitana le predice gloria y riqueza. Desde ese momento no duda en robar, matar o traicionar para alcanzar su destino. Es un personaje mezquino en medio de una sociedad asustada que trata de sobrevivir. Personajes al límite magistralmente trazados. Crónica de la codicia en tiempos difíciles, pero en los que es fácil enriquecerse si se apartan los escrúpulos.

Visualmente lo que va a encontrarse el lector en los dos álbumes publicados hasta la fecha son unas imágenes con una increíble potencia y una extraña belleza. Imágenes vaporosas, paisajes sobrecogedores, manchas, borrones, reflejos rotos, sombras desdibujadas... Un dibujo elegante cuyas pinceladas recuerdan al **Federico del Barrio** de **El Artefacto perverso** o al **Breccia** de **Perramus**. Rabaté maneja con maestría el lenguaje expresionista y no duda en distorsionar perspectivas, poses y personajes para remarcar la evolución psicológica del relato.

Sorprende cómo con unos sobrecogedores paisajes de gran formato consigue evocar en el lector toda una sucesión de sensaciones sin dejar de ser parco en los detalles. Sugiere más de lo que muestra con lo que es el lector el que completa cada escena y así el impacto es mayor.

Este es el descenso a los infiernos de Simeón no sin cierta dosis de cinismo "*al final marcho al sur... solo... llevando contra la barriga millones en oro y moneda extranjera... ¡podría haberme ido peor!*".

Una obra llena de contradicciones: No hay héroes, nos identificamos con un personaje canalla, ruin y miserable. El dibujo transmite una sensación de claridad en contraposición con un trazo suelto y deshilachado. A pesar de la importancia de la imagen recurre a un sencillo blanco y negro con toda la gama de grises intermedia. Una última contradicción (tal vez la más decisiva a la hora de tomar la decisión de comprar IBICUS): aunque Glénat ha preparado una cuidada edición en tapa dura y cada álbum tiene 136 páginas, el precio de estos no supera las 2000 pesetas. ¿Qué más se puede pedir?...

Félix Pascual

Ibicus II
Guióny dibujo Pascal Rabaté
Glénat.
Cartoné 1995 pesetas,.136 páginas.

BATmestizaje
HEY, HEY, CHICOS... ¿A QUÉ VIENEN ESAS CARAS? ¡NO SOMOS ENEMIGOS!
ESTO NO ES COLONIZACIÓN, SINO TURISMO
APERTURA DE FRONTERAS
MESTIZAJE DE CULTURAS
MENSAJES ALTERNATIVOS
DISTINTAS CONCEPCIONES DEL SUPERHÉROE
YEAH
OK, OK, LAS COSAS NO VAN DE POSITAS EN LA EDITORIAL...
PERO YO TAMBIÉN TENGO DERECHO A EXPLOTAR NUEVOS MERCADOS, ¡¡CARAJO!!
* VUELVE A CASA POR NAVIDAD CAPULLO
* TE VAMOS A DAR PAL PELO
Raquel Aparte 97

a vuela pluma

El año pasado

A nada que miremos hacia atrás con un poco de frialdad no cabe duda de que estamos teniendo mucha suerte. La cosecha de cómics de estos últimos tiempos es, como mínimo, de las mejores en muchos años. Excelente.

Recapitulando nos encontramos enseguida con una obra maestra de las que no se ven muchas en la vida, una de esas que te hacen recordar por qué te gustan tanto los tebeos, cuál es su fuerza... me estoy refiriendo, por supuesto, a Adolf (no, From Hell es otra cosa). Pocas obras he leído en las que un autor demuestre un dominio tal del lenguaje de la historieta. Y encima en Mayo tendremos Nausicaa, la obra magna de Miyazaki con la que se abrirá el debate sobre cual de las dos es el mejor manga publicado en castellano. Yo me quedo con las dos.

Eso solo ya bastaría para justificar el año pero por suerte tenemos muchas más cosas. El cómic de superhéroes vuelve con fuerza tras la empalagosa oleada de revival, Quesada y sus huestes han demostrado que la revolucionaria fórmula de juntar un buen guionista con ideas y un dibujante prestigioso funciona, funciona tan bien que ya está dirigiendo la compañía. Los fans se frotan las manos ante las quinielas de los nuevos equipos creativos.

De todas maneras la mejor noticia en cuanto a héroes enmallados nos llega de Wildstorm, quién iba a pensar que en la compañía del bueno de Jim Lee se estaba incubando el pequeño terremoto que vendría, a bombo y platillo con Alan Moore, y a la chita callando de la mano de Warren Ellis, el primero mirando hacia el pasado y el segundo hacia el futuro.

Norma, por su parte nos ofrece dos hallazgos fundamentales, el primero la edición de Dibus que, uniendo modernidad (TV, videojuegos) y clasicismo, ha encontrado un hueco perfecto para enganchar a los más pequeños al cómic. Esperemos que Dibuscomics sea un paso más hacia delante. El otro gran aporte, esta vez hacia la madurez del medio, es la reedición de clásicos, obras como Watchmen, Ronin... no merecían ser piezas de mercado de especulación, la reedición de estos materiales en un formato digno y su buena venta es un paso más hacia la normalización.
Además se ha hecho con los derechos de las series que venía editando Grijalbo (por lo menos de las que más les interesaban), esperemos que pronto se unan a Blueberry, XIII y demás otros materiales como lo nuevo de Tome y Janry para Spirou.
Las asentadas colecciones de álbumes europeos y prestigios de la colección Vértigo también nos han ofrecido excelentes obras: Perros de la pradera, La mazmorra, El señor Jean... o Blanco Humano, Los dones de la noche, 100 balas...

Y continúan las buenas noticias, los cómics independientes norteamericanos parece que se han hecho un hueco en el mercado, primero fue la Cúpula con Brut, luego los de Dude, incluso Planeta se sumó al carro; por su parte La Factoría sigue con su política de publicar poco pero muy seleccionado, no solo los imprescindibles de Drawn & Quaterly sino

también sorpresas como el insospechado best-seller El amnios natal o Adios, Chucky Rice.

La valoración de Planeta es tal vez la más compleja. Junto con aciertos como los ya citados, o la buena edición de From Hell, nos encontramos con algunas actuaciones más impresentables. Suspender la publicación de Kane cuando se habían comprometido a sacar al menos doce números no es de recibo. Por otra parte el éxito de la línea Excelsior ha motivado todo tipo de ediciones, algunas muy interesantes (Nick Furia de Steranko) y muchas otras no tanto, pero en fin, hay que tener un número de colecciones en la calle y la verdad es que se cumple.

Glénat se ha convertido en una empresa que lanza muy pocos títulos al mercado aunque muchos de ellos muy interesantes. Además de la necesaria reedición de lo mejor de Carlos Giménez y la edición de sus nuevos trabajos, lo que más destaca es su cuidada selección de libros teóricos, tanto de tebeos, como de cine.

Un tema peliagudo es el de los autores españoles. Ciertamente no es fácil introducirse en el mercado, pero nunca lo fue; es más, creo que las cosas están mejorando. En humor El Jueves se está renovando, y lo está haciendo bien. En Estados Unidos cada vez hay más españoles: Unzueta, Cano, Bachs, Sainz... En el mercado europeo también, aunque algo menos conocidos: García ... o Guarnido, que con Blacksaad acaba de pegar uno de los pelotazos del año en Francia. Además en España surgen nuevas editoriales que apuestan por valores patrios.
Por su parte los artistas menos comerciales parece que pueden por lo menos dar salida a sus producciones con editoriales exquisitas como la ya veterana Ponent o 17 x 24 y otras.

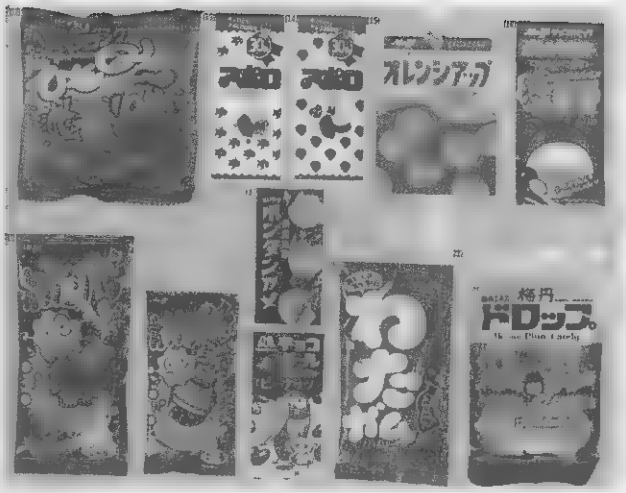
Mención aparte merece el caso David Ramírez, pocas veces nos habíamos encontrado en una situación así. El mundo del cómic en España es muy pequeño, todo el mundo se conoce y es inevitable encontrar rencillas, miedos, envidias... pero hasta ahora nunca se había producido nada de este calibre. Que una persona del peso y prestigio (por lo menos hasta ahora) de Antonio Martín, historia viva del cómic en el país, respetadísimo profesional, pretenda llevar a los juzgados a David Ramírez por una página de humor publicada en Dolmen es triste. Está en su derecho, efectivamente, los tribunales están para eso, sí. Pero hasta ahora siempre se había tratado de evitar esa vía. Se han producido casos parecidos o incluso peores, pero nunca se había llegado a esto. En fin, es su derecho.
Lo que me parece aún más grave es que culpe a sus abogados, dando a entender que el no quería, pero que sus abogados han decidido que eso era lo mejor. Es de suponer que el comunicado en el que Antonio Martín se escudaba en sus abogados estaría redactado deprisa y presa de los nervios del momento. Esperemos.

Fernando Tarancón

pop culture

Para aligerar un poco el final de este número cero, vamos a ofreceros un vistazo desenfadado al lado más bizarro.
Os ofrecemos dos revistas que podrían hacer las delicias de cualquier redactor de Mondo Brutto.
Comenzamos así lo que será una, esperemos, simpática sección de Trama, en la que trataremos de daros a conocer aquellos productos accesibles a casi todos (generalmente vía Previews) pero que pocos nos atreveríamos a pedir.

giant



Esta veterana revista publicada por Eric Nakamura ha alcanzado ya los diecinueve números y varios años de existencia, comenzó a salir a mediados de los noventa y todavía hoy sigue acudiendo a su cita cada tres meses, con los aficionados a la cultura pop asiática, y digo asiática porque aquí lo mismo nos narra las delicias culinarias del exótico Vietnam, que entrevistan a Chon-Yun Fat o un fanático de los robots gigantes nos presenta su increíble colección de juguetes. Amena, variada, y sobre todo con mucho sentido del humor, así describiría esta publicación.

Dedican especial atención a la música pop, con montones de reseñas de cd´s y entrevistas a gente como Tortoise o Money Mark, y a la comida (larvas de gusano de seda enlatadas, caramelos japoneses, ramen....Mmmmmmmmmmhhhh.....) Suelen comentar las ultimas novedades en video-juegos, manga y anime. Ofrecen jugosas entrevistas, como la de la veterana porno-star Asia Carrera o el popular actor Jet-Li (¡Han llegado a entrevistar a un preso que cumple condena en una cárcel de Los Angeles y hasta a un vendedor ambulante de helados!), artes marciales, skateboarding, el Dalai Lama, peleas de gallos en Bali, Tura Satana, porno oriental...si controlas algo de inglés, merece la pena echarle un vistazo a "Giant Robot". No te aburrirás.

robot

from parts unknown

"From Parts Unknown" es una curiosa publicación en papel barato y portada bicolor confeccionada por unos "pirados" de la lucha libre mexicana, y lo de "pirados" lo digo cariñosamente, porque unos tíos que tienen el morro de posar con sus propias mascaras e indumentarias para protagonizar fotonovelas tan delirantes como "Psicadelia 3000" o "la reina araña vs. The Mummy From Outer Space" merecen todo el respeto del mundo.
Mr. Unknown, Dr. Acid, el Super Freak-out y Evil Dick jr., son algunos de los nombres de estos dedicados difusores de la mexi-lucha y sus derivados.

Llevan ya seis números publicados y entre sus páginas podemos descubrir psicotrónicos consejos de cómo practicar el sexo en nuestra "vida amorosa-enmascarada", entrevistas a ídolos de la lucha como el actualmente retirado Super Astro, convertido ahora en propietario de un pequeño restaurante en ciudad de México, llamado "cafetería el cuadrilátero"(donde le vemos posar orgulloso en una instantánea portando su mascara y mostrándonos un grasiento y descomunal bocadillo, exóticamente bautizado como "torta gladiador"),una entrevista a la surf-band de enmascarados los "strait jackets" e incluso un mini relato de un tal Joe Meno con ilustraciones de Rafael Navarro (aconsejaría echar un vistazo a su cómic book "sonambulo", una especie de cruce entre Santo, Philip Marlowe y Sandman, publicado bajo el sello "Ninth Circle Studios"), reseñas de fanzines dedicados al tema, críticas de discos,"Enmascarados Italianos","El Chupacabras",el manga de los ´70 "Tiger Mask", fabricantes artesanos de máscaras, los cómics de "El Santo"...estos son algunos de los temas tratados en "F.P.U." ¡Pero si hasta tienen su propio merchandising basado en fotos en top-less de las aguerridas luchadoras "Beelze Bunny" y "la reina araña"! (uf).

PSICADELICA
3000
UNKNOWN PUBLICATIONS
WHATEVER HAPPENED TO DR. ACID?
FROM PARTS UNKNOWN
?
FPU's tribute to the graphical genius of JIM STERANKO and a mask designed by MIL MASCARAS.

Lo dicho: La revista favorita de "el Borbah".

Chaank

ÚNETE AL CLUB !!
COMICS
JOKER
BERTENDONA 2
48008 BILBAO
TLF-FAX 94 415 91 27
joker@joker-comics.com
© Raquel Alzate

© Raquel Alzate

QRG
Comic Release Group
LA MAYOR BIBLIOTECA DE COMICS EN ESPAÑOL EXISTENTE EN LA RED:
www.lamansion-crg.net/
TODO LO QUE BUSCAS: DC, MARVEL, IMAGE, MANGA, EUROPEO, LATINOAMERICANO Y MUCHO MÁS.